THÁNG 05.2007 | SỐ 42
WWW.PCWORLD.COM.VN

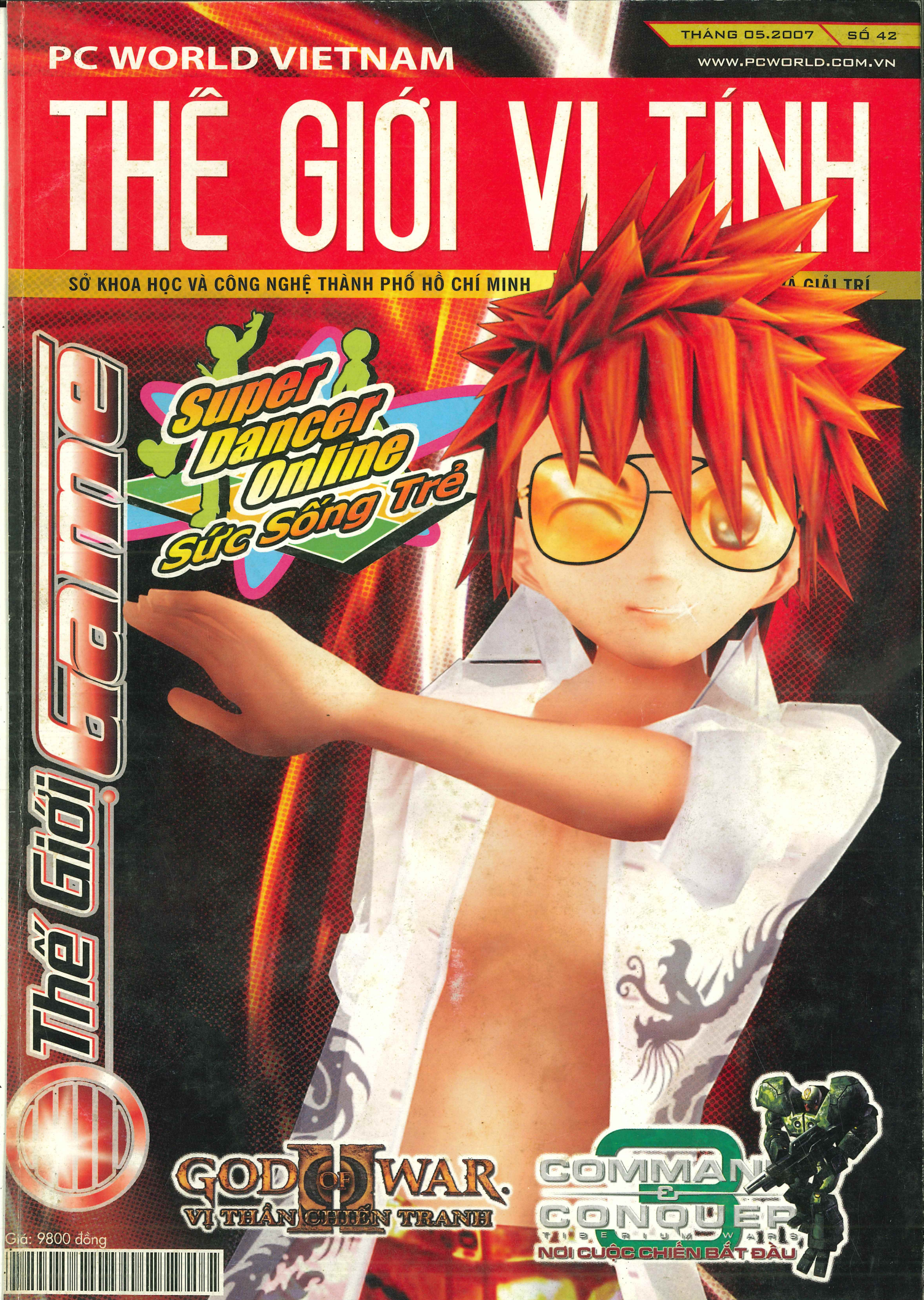
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH ... GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

Super Dancer Online Sức Sống Trẻ



GOD OF WAR II VỊ THẦN CHIẾN TRANH

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS NƠI CUỘC CHIẾN BẮT ĐẦU

Giá: 9800 đồng

Cửu Long Tranh Bá hân hạnh giới thiệu phiên bản "Trang Viên Chiến" mở ra một giai thoại mới của Võ Lâm Trung Nguyên. Cửu long đại loạn, quần hùng dũng tướng sẽ bước vào cuộc Đại chiến Trang viên để hùng bá thiên hạ.

Cửu Long Tranh Bá sẽ khai môn siêu thị **Kỳ Trân Các** với cơ hội nhận ngay nhiều giải thưởng hấp dẫn khi tham gia.

Vào website **www.cuulong.com.vn** để tham gia ngay!

VinaGame INDY21

THÁNG 05.2007 - SỐ 42

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

16 C&C 3: Tiberium Wars – Nơi cuộc chiến bắt đầu
20 Genesis Rising: The Universal Crusade – Cuộc chiến công nghệ gen
22 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – Màn đêm Chernobyl
25 IL-2 STURMOVIK: 1946 – Không chiến trời Âu
28 TMNT – Bộ tứ Ninja Rùa
30 Silent Hunter 4 – Cuộc chiến trong lòng biển
34 Super Dancer Online – Sức Sống Trẻ

37 Prince of Persia: Rival Sword – Nhị trùng bản ngã
40 God of War 2 – Vị thần chiến tranh
44 Yggdra Union – Thanh gươm công lý
48 Final Fantasy Fables: Chocobo Tales – Quyển sách ma thuật
52 Mobile game

DÒNG CHẢY GAME

6 Command & Conquer 3: Tiberium Wars "tấn công" Xbox 360
7 Mập mờ StarCraft 2
7 Biệt đội anh hùng nhận nhiệm vụ mới
8 Tạm biệt PlayStation 3 bản 20GB
8 Neverwinter Nights 2 mở rộng
9 Tin nước ngoài
11 Tin trong nước
12 "Kẻ đột nhập" chuyên nghiệp

ĐIỂM GAME

54 Red Ocean – Bí mật đáy đại dương
55 Tortuga - Two Treasures – Ngang dọc đảo rùa
57 Alien Shooter: Vengeance – Quái vật ngoài hành tinh
58 Medal of Honor : Vanguard – Huân chương danh dự
60 Shining Force Exa – Thánh kiếm
61 300: March to Glory – Chiến binh bất khuất
62 Sonic and The Secret Rings – Nhẫn thần bí

VTC GAME ONLINE SNDA

VTC Game phát hành - Bản quyền thuộc về SNDA

Crazy Kart
VƯƠNG QUỐC XE HƠI

Hãy cùng chinh phục thử thách

Sắp phát hành

http://ck.vtc.vn

SẮP PHÁT HÀNH

63 Clive Barker's Jericho – Thành phố ma quỷ

65 Mercury Meltdown Revolution – Giọt thủy ngân vui tính

66 Alone In The Dark – Một mình trong đêm

68 Colin McRae DIRT

68 War Leaders: Clash Of Nations

68 WarTech: Senko no Ronde

69 Sword of the Stars: Born of Blood

69 Call for Heroes: Pompolic Wars

69 Circus Empire

70 Eledees

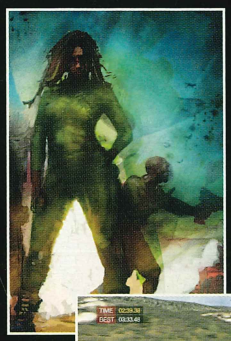
70 Harry Potter and the Order of the Phoenix

70 History Channel: Great Battles of Rome

71 Sins of a Solar Empire

71 Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword

71 UFO: Afterlight

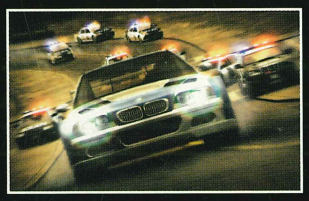


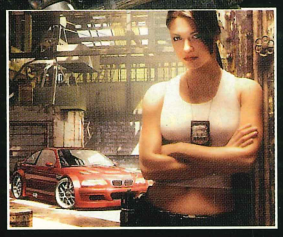
TRỢ GIÚP

72 Hỏi & đáp

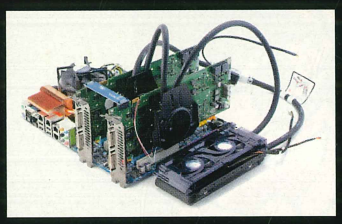
73 7 Bước tới thành công trong Warhammer 40000

74 Tìm hiểu thông số đồ họa





PHẦN CỨNG

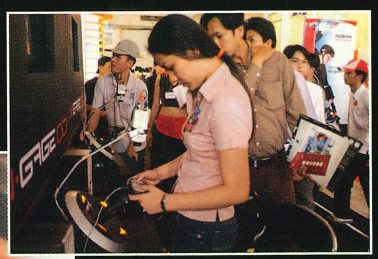


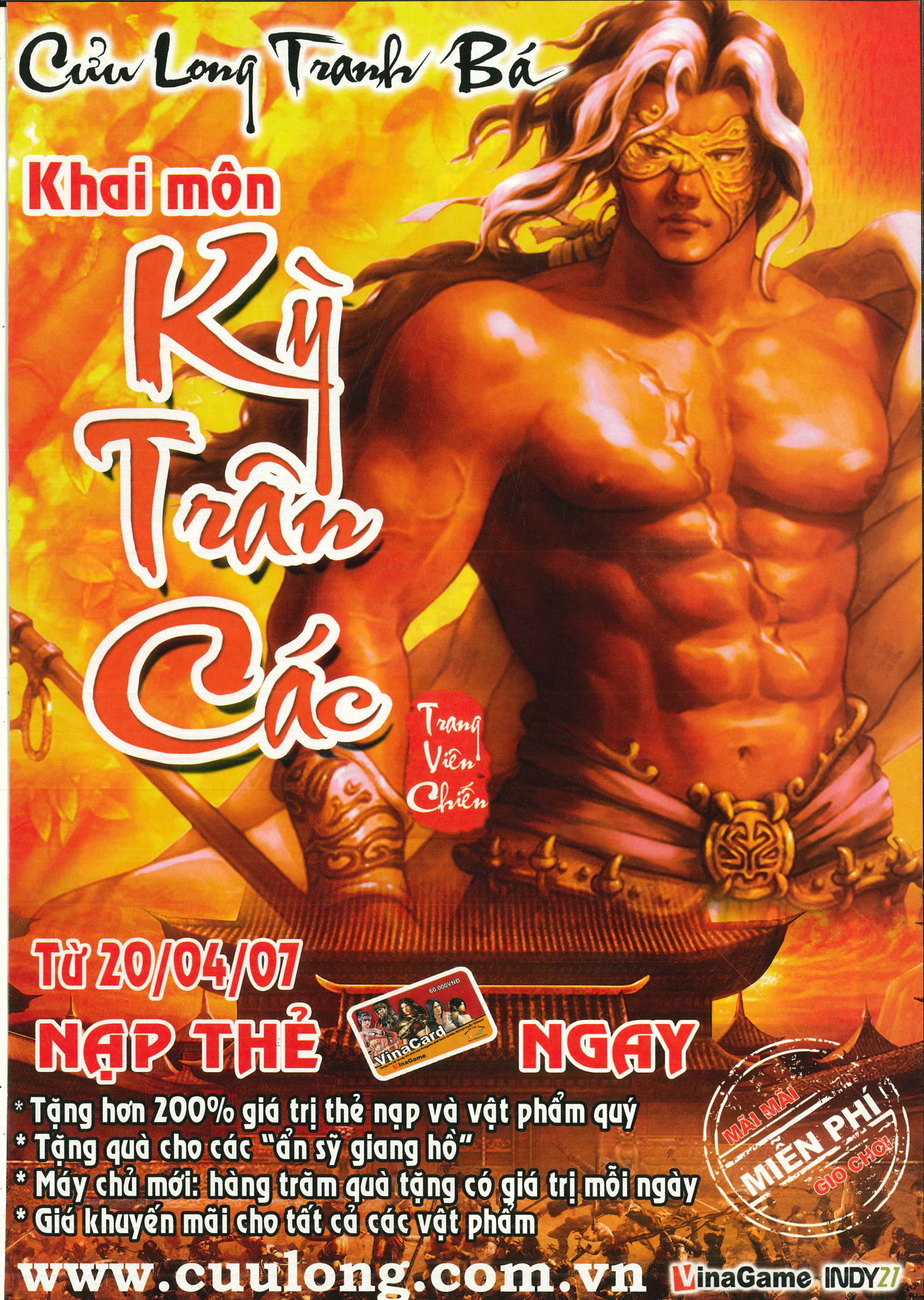
76 CoolerMaster Duo Viva "tưới" đồ họa kép

SÂN GAME

77 Game di động: Kinh nghiệm phát triển

79 Lan man nhạc game




Cửu Long Tranh Bá
Khai môn
Kỳ Trân Các
Trang Viên Chiến
Từ 20/04/07
NẠP THẺ NGAY
60.000VNĐ
VinaCard
VinaGame
* Tặng hơn 200% giá trị thẻ nạp và vật phẩm quý
* Tặng quà cho các "ẩn sỹ giang hồ"
* Máy chủ mới: hàng trăm quà tặng có giá trị mỗi ngày
* Giá khuyến mãi cho tất cả các vật phẩm
MÃI MÃI
MIỄN PHÍ
GIO CHƠI
www.cuulong.com.vn
VinaGame INDY27

Command & Conquer 3: Tiberium Wars "tấn công" Xbox 360

Xem ra tham vọng của Electronic Arts (EA) với Command & Conquer 3: Tiberium Wars đã lộ rõ khi chỉ chưa đầy một tháng sau khi xuất hiện trên PC (26/3) hãng đã nhanh chóng công bố phiên bản Xbox 360 của trò chơi chiến thuật thời gian thực (RTS) này sẽ được phát hành vào ngày 10/5 sắp tới cũng như hứa hẹn bản demo sẽ sớm có mặt trên Xbox Live.

EA khẳng định họ đã chuyển đổi thành công các thao tác điều khiển chuột, bàn phím truyền thống của thể loại RTS trên PC sang tay cầm Xbox 360 và phiên bản C&C 3: Tiberium Wars mới sẽ hỗ trợ tính năng Xbox Live Vision Camera cho phép người chơi thấy được khuôn mặt thật của đối phương trong suốt quá trình chiến đấu thông qua các camera ngoại vi (hình thức tương tự dùng webcam khi tán gẫu bằng Yahoo Messenger). Ngoài những thay đổi về cách thức điều khiển, phiên bản trên Xbox 360 còn cung cấp thêm 4 chế độ chơi multiplayer như Siege, CTF, King of Hill và Capture and Hold.

Sau The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth II (phát hành vào tháng 7/2006), đây là lần thứ 2 EA cố gắng khẳng định quan điểm của mình về việc hoàn toàn có khả năng chuyển thể một game RTS từ PC sang console. Theo một bản tin trên tạp chí GamePro, EA cho biết đã nhận được rất nhiều phản hồi từ người chơi LOTR: The Battle for Middle Earth II và hãng này cũng hoàn tất việc cải thiện những khiếm khuyết đó bởi C&C 3 sử dụng chung engine với The Battle for Middle Earth II.

Liệu EA có thành công với cuộc cách mạng C&C 3: Tiberium Wars trên vùng đất Xbox 360 hay không, chờ xem.

Hoàn toàn trái ngược với C&C 3, trò chơi hành động - bắn súng Lost Planet: Extreme Condition đang trên đường "du cư" sang PC sau khi gặt hái nhiều thành công trên Xbox 360. Theo công ty nghiên cứu thị trường NPD, tính đến cuối tháng 2/2006, Lost Planet đã tiêu thụ được trên 527.000 bản tại thị trường Mỹ và tính đến thời điểm hiện tại thì game này vượt ngưỡng 1 triệu bản trên phạm vi toàn cầu.

Điểm đặc biệt ở phiên bản Lost Planet trên PC là khả năng hỗ trợ công nghệ đồ họa DirectX 10 để đạt độ phân giải 2560x1600 dù game không hề đòi hỏi phải cài đặt DirectX 10 (hay chính xác là Windows Vista). Tuy nhiên, điều này cũng tạo ra không ít lo ngại về việc game có thể chạy tốt trên các bản Windows trước đây hay không bởi vì chỉ có Vista mới hỗ trợ DirectX 10.

Theo Jack Symon, giám đốc phụ trách tiếp thị của Capcom, hãng đã bắt đầu chiến lược mở rộng các tựa game sang nhiều hệ máy (multiplatform) và Lost Planet, Devil May Cry 4 là ví dụ điển hình nhất. Symon cũng cho biết, giống bản trên Xbox 360, bản trên PC sẽ có những nội dung cập nhật có thể tải về qua Internet.

Nếu không có gì thay đổi, game sẽ được phát hành vào tháng 6 này ở mức giá thật hấp dẫn: 39,99USD.

Bạn có thể mua đĩa Command & Conquer 3: Tiberium Wars "gốc" thông qua nhà phân phối chính thức của EA tại Việt Nam, công ty Cyber Generation (766/1G Sư Vạn Hạnh nối dài, Q.10, TP.HCM. ĐT: 08.8624652. Email: trang@cyberg.vn) và cửa hàng Game Corner (lầu 1, tòa nhà Saigon Center - 65 Lê Lợi, Quận 1, TP.HCM).

C&C 3: Tiberium Wars có 3 phiên bản:

- Standard Edition (440.000 đồng): đĩa gốc kèm 1 móc khóa C&C 3.
- Kane Limited Edition Steel Casing (720.000 đồng): đĩa gốc với vỏ hộp làm bằng thép đẹp mắt + 1 huy hiệu C&C 3 + 1 đĩa DVD chuyên về "hậu trường" thực hiện C&C 3. Trong phiên bản này, người chơi sẽ có cơ hội "thưởng thức" thêm các bản đồ chiến trận và trang phục (skin) cho quân lính đặc biệt.
- Collector Pack (990.000 đồng): bộ Kane Limited Edition Steel Casing + 1 áo thun + 1 móc khóa + 1 tấm lót chuột + 1 túi xách C&C 3.

Mập mờ StarCraft 2

Giữa tháng 4/2006, GamePro và IGN đồng loạt đăng tải thông tin xung quanh việc các thành viên diễn đàn Team Liquid đã dịch lại một bài viết trên diễn đàn Fighter Forums của Hàn Quốc có đề cập đến lời đồn đại trò chơi chiến thuật lừng danh StarCraft 2 của hãng Blizzard đang trong giai đoạn phát triển và bản beta sẽ có mặt vào cuối năm 2007.

Theo Fighter Forum, dựa vào các nguồn tin đáng tin cậy, StarCraft 2 sẽ có nội dung tiếp nối phiên bản đầu tiên và phần mở rộng Brood War, bổ sung một chủng tộc mới dựa trên nhân vật nữ hoàng Kerrigan (nâng số chủng tộc trong game lên 4) và nhiều khả năng Blizzard sẽ kết hợp "phẩm chất" của cả chủng tộc Terran và Zerg vào chủng tộc thứ 4 này.

Cũng theo bài viết trên, Blizzard có kế hoạch "đóng cửa" các máy chủ StarCraft nguyên thủy để đảm bảo sự thành công cao nhất cho StarCraft 2 mặc dù trên thực tế game vẫn tiếp tục được chơi rộng rãi trên phạm vi toàn cầu và trong đó có cả Hàn Quốc.

Blizzard vẫn chưa đưa ra bất cứ lời bình luận nào.

Biệt đội anh hùng nhận nhiệm vụ mới

Sau thời gian tận hưởng niềm vui chiến thắng của Company of Heroes với danh hiệu. "Game chiến thuật hay nhất năm 2006" do nhiều tạp chí và website hàng đầu về game bình chọn, đầu tháng 4 vừa qua, THQ và Relic đã công bố bản mở rộng mới cho game này đang trong giai đoạn phát triển và được dự tính phát hành trong mùa thu năm nay.

Với tên gọi Company of Heroes: Opposing Fronts, bản mở rộng chạy "độc lập" này cung cấp thêm 2 chiến dịch chơi đơn mới trong cuộc Chiến Tranh Thế Giới lần 2, cho phép người chơi dẫn dắt quân đội Anh đột kích vào nước Pháp để giải phóng thành phố Caen hay tiểu đoàn thiết giáp Panzer Elite của Đức chống lại những cuộc không kích ồ ạt của quân Đồng Minh. Trong khi đó, nếu đã cài trước bản Company of Heroes gốc, người chơi còn có thể kiểm soát thêm lực lượng Mỹ và quân đội Đức cơ bản.

Theo Relic, Opposing Fronts cũng sẽ sử dụng chung engine đồ họa Essence với Homeworld và Warhammer 40K: Dawn of War - Dark Crusade và có chỉnh sửa đôi chút để đem đến cho người chơi các hiệu ứng vật lý và hệ thống thời tiết động cao cấp, AI cải tiến cũng như nhiều tính năng vượt trội khác. Và nhiều khả năng, Opposing Fronts cũng sẽ hỗ trợ DirectX 10.

Tạm biệt PlayStation 3 bản 20GB

Trong tháng 4 này (11/4), Sony công bố PlayStation 3 phiên bản đĩa cứng 20GB (499USD) sẽ không được tiếp tục sản xuất và bán tại thị trường Bắc Mỹ. Theo Dave Karrakker, Giám đốc truyền thông của SCEA, quyết định trên được đưa ra dựa trên nhu cầu của khách hàng và các nhà bán lẻ. Karrakker cho rằng tỷ lệ số lượng máy bán ra giữa phiên bản 60GB và 20GB là 10:1 cũng như "người dùng sẵn sàng trả nhiều tiền hơn cho các công nghệ cao cấp có trong một chiếc console" - ngoài đĩa cứng dung lượng lớn hơn, PlayStation 3 60GB (599USD) còn được trang bị khe cắm thẻ nhớ và khả năng kết nối Wi-Fi tích hợp. Để trấn an những game thủ đang sở hữu PlayStation 3 bản 20GB, Kerrakker khẳng định "các máy cấu hình thấp này sẽ vẫn được hỗ trợ 100% với các phần mềm và dịch vụ thông qua dịch vụ PlayStation Network vì tất cả phiên bản PlayStation 3 đều sử chung một nền tảng cơ bản".

Tại Nhật Bản, trả lời hãng tin Famitsu, đại diện Sony cho biết hiện chưa thực hiện thay đổi này tại Nhật. Tính đến thời điểm hiện tại, PlayStation 3 60GB là phiên bản duy nhất được phát hành tại châu Âu và SCEE cũng đã khẳng định phiên bản 20GB sẽ có mặt trong thời gian tới.

Trong khi đó, trước nguy cơ bị PlayStation 3 và Wii giành mất thị phần tại Bắc Mỹ, Microsoft đã công bố tung ra thị trường này phiên bản Xbox 360 Elite với đĩa cứng 120GB và cổng tín hiệu màn hình HDMI vào ngày 29/4. Với mức giá công bố 479,99USD, Xbox 360 Elite vẫn rẻ hơn 120USD so với phiên bản PlayStation 3 cao cấp (599USD) dù dung lượng đĩa cứng nhiều hơn gấp đôi. Đáng tiếc, Microsoft cho biết họ không chưa có kế hoạch phát hành Elite tại châu Âu và Nhật Bản tuy nhiên cho biết người dùng Xbox 360 hiện nay (phiên bản Core hay Pro) có thể mua riêng đĩa cúng 120GB ở mức giá 179,99USD. Albert Penello, giám đốc tiếp thị các nền tảng của Microsoft cho biết họ không có ý định thay thế bất kỳ model Xbox 360 nào và phiên bản Pro được dự báo sẽ tiếp tục dẫn đầu về số lượng bán ra so với 2 phiên bản còn lại (Elite và Core). Cũng theo ông này, Microsoft hoàn toàn đủ khả năng giới thiệu cổng HDMI và đĩa cứng 120GB ngay từ phiên bản Xbox 360 đầu tiên (phát hành tháng 11/2005) nhưng vào thời điểm đó "chuẩn HDMI chưa thực sự được xây dựng xong".

Microsoft kết nối Xbox 360, PC và thiết bị di động

Từ 7/5, một bản cập nhật miễn phí mới mang tên Xbox 360 Spring Update sẽ có mặt trên dịch vụ Xbox Live. Bản tải về này bao gồm tiện ích Windows Live Messenger for Xbox 360, cho phép người chơi Xbox 360 gửi tin nhắn tức thời (Instant Message) đến các máy tính và điện thoại thông minh (chạy hệ điều hành Windows Mobile) cũng sử dụng Windows Messenger. Phiên bản trên Xbox 360 của tiện ích này sẽ hỗ trợ gửi văn bản, âm thanh và hình ảnh giữa 7 người cùng lúc.

Neverwinter Nights 2 mở rộng

Sau thành công của Neverwinter Nights 2, nhằm tiếp tục khẳng định hoài bão xây dựng tựa game nhập vai này trở thành một chuẩn mới cho phong cách D&D, Atari và nhà phát triển Obsidian Entertainment đang dồn mọi nguồn lực để xây dựng bản mở rộng Mask of the Betrayer mới cho trò chơi này. Atari hứa hẹn sẽ thổi một luồng sinh khí mới vào dòng Neverwinter cũng như phát hành bản mở rộng này vào mùa thu sắp tới.

Mask of Betrayer lấy bối cảnh diễn ra sau trận đấu cuối cùng chống lại tên trùm King of Shadows trong phiên bản Neverwinter Nights 2, người chơi sẽ đơn độc trong vùng đất Rashemen xa lạ và cố gắng chuyển hành trình của mình. Bản mở rộng sẽ cung cấp một chiến dịch chơi mới, các cấp độ nhân vật mới, nhiều ngón nghề và bùa chú độc đáo cũng như các chủng tộc (race), loại nhân vật (class), vũ khí, áo giáp, quái vật và công cụ modding mới.

Theo Nique Fajors, phó chủ tịch phụ trách kinh doanh và tiếp thị của Atari, hãng này tự tin rằng bản mở rộng mới của Neverwinter Nights 2 sẽ đem đến một trải nghiệm mới về thể loại game nhập vai và sẽ làm hài lòng các fan.

TIN VUI CHO TÍN ĐỒ HALO

Microsoft cho biết, từ 16/5 - 7/7/2007, người chơi "đạt yêu cầu" - nhận được thiếp mời thông qua chương trình "Rule of Three" hoặc đã mua bản Crackdown gốc (xem TGG 2/2007, trang 6) - sẽ có dịp tham gia thử nghiệm mục chơi multiplayer của trò chơi Halo 3 thông qua Xbox Live. Bản thử nghiệm Beta sẽ cung cấp 3 bản đồ mới như Snowbound, High Ground và Valhalla, vài loại vũ khí mới chẳng hạn như Brute Spiker, Spartan Laser, Spike Grenades, Assault Rifle và một loại xe địa hình Mongoose độc đáo.

Với Halo 2, Microsoft công bố 2 bản đồ mới của trò chơi này là Hang 'Em High và Desolation sẽ được phát hành vào ngày 17/4 sắp tới thông qua dịch vụ Xbox Live cho Xbox và Xbox 360. Hai bản đồ mới sẽ rất quen thuộc với những ai đã từng trải qua nhiều giờ chơi với hệ thống trận đánh nhiều người chơi theo hình thức "chia màn hình" (split-screen) hay System Link trong Halo: Combat Envolved (phiên bản Halo trên PC). Theo dự kiến, 2 bản đồ này sẽ được bán chung với nhau ở mức giá 4 USD thông qua tính năng tải về nội dung có sẵn trong Halo 2 cũng như dịch vụ Xbox Live cho thành viên Gold.

RỤC RỊCH DỰ ÁN GUILD WARS 2

NCSoft và ArenaNet công bố ý định phát triển một phiên bản mới cho dòng game nhập vai ăn khách Guild Wars. ArenaNet hy vọng bản Beta của Guild Wars 2 sẽ được giới thiệu vào khoảng giữa năm 2008.

Cạnh đó, ArenaNet cũng cho biết đây không phải là dự án duy nhất liên quan đến Guild Wars, họ đang thực hiện một bản mở rộng cho trò chơi này với tên gọi Guild Wars: Eye of The North. Bản mở rộng mới yêu cầu một trong những chiến dịch Guild Wars trước đó và sẽ cung cấp 18 dungeon nhiều cấp độ mới, 150 kỹ năng mới, 10 anh hùng mới, 40 bộ áo giáp mới cũng như vô số item và vũ khí mới. Eye of The North sẽ được phát hành trong quý 3/2007.

SEGA TỰ TIN VỚI MEDIEVAL II

Sau 4 tháng chính thức phát hành trò chơi chiến thuật thời gian thực Mediaval II: Total War, Sega bất ngờ công bố mọi thứ đã sẵn sàng cho bản mở rộng đầu tiên của trò chơi này. Được phát triển bởi studio tại Úc của Creative Assembly, Medieval II: Total War Kingdoms sẽ bổ sung vào bản game gốc 4 chiến dịch chơi đơn, 4 mục chơi multiplayer và 20 bản đồ chiến đấu có khả năng tùy chỉnh mới. Ngoài ra, game cũng cung cấp 13 nhóm quân và trên 150 đơn vị quân mới. Total War Kingdoms sẽ được phát hành tại Mỹ và châu Âu vào mùa thu năm nay.

NÂNG CẤP MAELSTROM

Từ 18/3, các fan hâm mộ Maelstrom có thể đến trang chủ của hãng phát hành Codemasters (*http://au.codemasters.com/maelstrom/index.php*) hay dịch vụ FilePlanet (*www.fileplanet.com*) để tải về bản demo mục chơi multiplayer của trò chơi nhập vai này. Bản demo cung cấp 2 bản đồ chơi multiplayer (cũng có thể chơi trong chế độ chơi đơn) của Top of the Hill và Lair of the Devil.

ARMA SẴN SÀNG

Chỉ một tháng rưỡi sau khi giành được quyền phát hành ArmA: Combat Operations tại khu vực Bắc Mỹ, hôm 16/4, Atari đã chính thức xác nhận trò chơi này sẽ có mặt trên thị trường vào ngày 1/5 sắp tới ở mức giá 39,99 USD. Tại châu Âu, trò chơi này đã được phát hành trước đó dưới tên ArmA: Armed Assault.

ATARI TẬU "XẾ HIỆU"

Atari cho biết bộ sưu tập xe hơi hạng sang "Lexus Car Pack" dành cho trò chơi Test Drive Unlimited hiện đã có mặt trên Xbox Live MarketPlace. Ngoài 2 mẫu xe Lexus GS 450h và Lexus LS 460 cho phép tải về miễn phí trong bộ sưu tập này, vài mẫu xe khác như Lexus SC 430 và LS 600h cũng sẽ sớm được Atari cung cấp cho người chơi.

BÍ MẬT REV64

Đầu tháng 4 này, Ubisoft đã giới thiệu một website mới tại địa chỉ *www.rev64.com*. Theo IGN, nhiều khả năng website này là dấu hiệu cho một tựa game Tom Clancy mới bởi ngay chính giữa màn hình xuất hiện logo không lẫn vào đâu được của Rainbow Six. Ngoài ra, IGN cũng cho biết tạp chí này từng nghe loáng thoáng thông tin về một tựa game Tom Clancy đang được thực hiện tại studio Ubisoft Thượng Hải.

THE WHITE COUNCIL LẬN ĐẬN

Để nhanh chóng xua tan những hoài nghi về việc dự án The Lord of The Rings: The White Council đang trong giai đoạn "tạm ngưng" có thể bị hủy bỏ, EA vừa công bố họ hiện vẫn nắm giữ bản quyền của trò chơi này cho đến hết năm 2008. Song song đó, EA cũng tiết lộ "một tựa game hoàn toàn mới đã được lên kế hoạch phát hành trong năm 2008". Phải chăng đây là một đòn tung hỏa mù của EA?

TẢI VỀ MIỄN PHÍ CELLFACTOR

Artificial Studios và Immersion Games chính thức công bố trò chơi hành động - bắn súng CellFactor: Revolution sẽ có mặt trên PC dưới dạng bản tải về miễn phí từ ngày 8/5 sắp tới. Đây là một trong những trò chơi tiên phong trong việc khai thác sức mạnh của công nghệ xử lý vật lý Ageia PhysX. Theo hãng phát triển Immersion Games, trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất này sẽ tận dụng triệt để công nghệ xử lý vật lý Ageia PhysX để thể hiện trang phục, cách di chuyển và các hiệu ứng cháy nổ sao cho "y như thật". Ngoài ra, CellFactor cũng sẽ cung cấp 3 cấp độ "siêu PhysX" mới cho chiến dịch chơi đơn.

NOBILIS BẮT TAY AKELLA

Nobilis cho biết vừa ký xong một hợp đồng với Akella để có được quyền phát hành trò chơi nhập vai Hard to be a God tại thị trường châu Âu vào cuối năm nay.

NARUTO ĐẦU QUÂN CHO PSP

Namco Bandai Games vừa công bố Naruto: Ultimate Ninja Heroes dành cho hệ máy PSP. Tựa game Naruto đầu tiên dành cho máy chơi game cầm tay của Sony cung cấp một gameplay nhóm 3 người và chế độ chơi đối kháng 2 người qua kết nối không dây, Naruto: Ultimate Ninja Heroes sẽ có 20 nhân vật mới và 8 màn chơi tương tác. Game sẽ có mặt vào mùa hè năm nay.

DRIFT 2 VÀO VẠCH XUẤT PHÁT

Crave Entertainment công bố trò chơi đua xe Tokyo Xtreme Racer DRIFT 2 dành cho PS2 đã chính thức có mặt tại thị trường Bắc Mỹ ở mức giá 14,99 USD. DRIFT 2 sẽ đưa người chơi đến với những đường đua khốc liệt nhưng không kém phần thơ mộng quanh các ngọn núi tại Nhật Bản như Hakone, Niko, Haruna và Akagi. Đặc

biệt, garage của DRIFT 2 có đến 180 mẫu xe của 16 hãng xe hơi lừng danh.

Cũng liên quan đến thể loại đua xe, Microsoft cho biết bản demo của trò chơi Forza Motorsport 2 dành cho Xbox 360 sẽ sớm có mặt trên Xbox Live cũng như ấn định ngày phát hành sẽ là 15/5 sắp tới.

GEARS OF WAR ĐÓN CHÀO ANNEX

Hôm 9/4, Microsoft đã cung cấp một bản nâng cấp miễn phí mới cho trò chơi hành động Gears of War trên Xbox Live. Ngoài chế độ chơi multiplayer mới, Annex, bản nâng cấp còn đi kèm vài tinh chỉnh cho các mục chơi multiplayer.

Cũng liên quan đến trò chơi này, Mark Rein - phó chủ tịch kiêm CEO của Epic Games thì hãng ông và Microsoft đã bàn bạc với nhau về việc cung cấp miễn phí các bản đồ sau này cho người chơi. "Chúng tôi đã nhất trí sẽ bán các bản đồ mới ở một mức giá hợp lý và miễn phí chúng vài tháng sau đó. Microsoft đã rất thành công với các gói bản đồ Halo 2 cũng theo hình thức này", Rein cho biết. Ông cũng khẳng định gói bản đồ tiếp theo cho Gears of War sẽ có 4 bản đồ chơi multiplayer, nhưng không nói rõ thời gian phát hành cũng như giá bán.

TỰA MỚI CHO PS3

Theo trang blog "bán chính thức" của Sony, Three Speech, trong tháng 9 sắp tới sẽ có 5 tựa game mới cho PS3, bao gồm Heavenly Sword, Lair, WarHawk, Killzone và Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction. Three Speech cũng xác nhận WarHawk sẽ chỉ được phát hành trên PlayStation Network.

Cạnh đó, Bandai Namco cũng vừa công bố dự án đầu tiên của nhà phát triển Project Ace mang tên Brave Arms dành cho hệ máy PS3. Trò chơi chịu ảnh hưởng cách chơi của Ninja Gaiden và bối cảnh sắp đặt tương tự như dòng Splinter Cell. Hiện chưa rõ ngày phát hành chính thức của trò chơi.

MELTDOWN TRỄ HẸN

Ignition Entertainment cho biết dời ngày phát hành trò chơi giải đố Mercury Meltdown Revolution dành cho Wii vào ngày 12/6 sắp tới, thay vì đầu tháng 5 như dự kiến. Theo hãng sản xuất, ngoài các cảnh chơi 3D và 150 cấp độ thì nhiều tính năng và khả năng điều khiển độc đáo mới khi sử dụng tay cầm Wii-Remote sẽ là những ưu điểm của trò chơi.

BROTHERS IN ARMS ĐÁ LẤN SÂN

Ubisoft và Gearbox Software vừa cho biết họ sẽ mang trò chơi hành động - bắn súng Brothers in Arms lừng danh lên hệ máy DS và Wii. Phiên bản trên DS, mang tên Brothers in Arms DS, sẽ là game hành động góc nhìn người thứ 3 với 16 nhiệm vụ chơi đơn và chế độ chơi multiplayer 4 người. Trong khi đó, phiên bản trên Wii là Brothers in Arms, sẽ cung cấp đến 31 nhiệm vụ hoàn toàn mới cũng như một hệ thống điều khiển độc đáo - sử dụng tay cầm không dây Wii-Remote để thể hiện các động tác di chuyển.

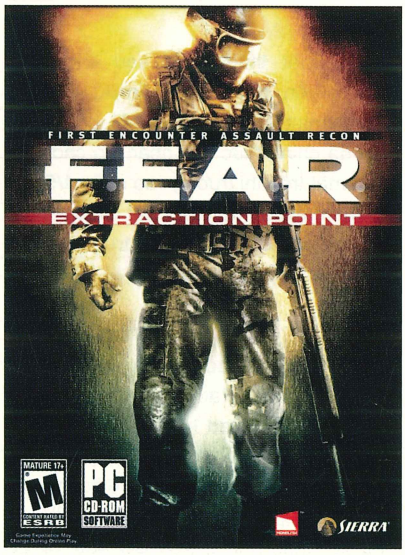
Theo dự kiến, Brothers in Arms DS sẽ được phát hành vào mùa hè 2007, còn Brothers in Arms Double Time vào mùa thu 2007.

F.E.A.R DI CƯ SANG PS3

Sau hơn một năm tung hoành trên PC và Xbox 360 cũng như thành công vượt bậc của bản mở rộng Extraction Point vừa trình làng cuối năm 2006 vừa qua, trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất F.E.A.R cũng đã được Sierra ấn định thời điểm phát hành trên vùng đất đầy màu mỡ PlayStation 3 vào ngày 20/4 (châu Âu) và 24/4 (Mỹ) sắp tới.

Bản trên PS3 của F.E.A.R sẽ có thêm một cấp độ chơi mới cũng như một loại vũ khí mới.

Ngoài ra, game cũng sẽ hỗ trợ chơi multiplayer 16 người và một chế độ "instant action mode" (hành động tức thời) hoàn toàn mới.



DMC XÂM NHẬP PC VÀ X360

Capcom vừa cho biết, ngoài phiên bản dành cho PS3 từng được công bố trước đây, game hành động bắn súng Devil May Cry 4 cũng sẽ có mặt trên PC và Xbox 360. Trong cả 3 phiên bản (PS3, PC và Xbox 360), Devil May Cry 4 sẽ có tất cả những phong cách chơi hành động đặc sắc của dòng game này với nhân vật chính mới mang tên Nero, người có khả năng lôi kéo kẻ thù về cùng chiến tuyến bằng bàn tay "Devil Bringer" huyền bí. Hiện vẫn không rõ liệu Capcom có đem đến nội dung độc đáo gì cho từng hệ máy hay không, tuy nhiên trong một thông cáo báo chí gần đây hãng này tuyên bố "mỗi phiên bản sẽ được tối ưu hoá để khai thác triệt để sức mạnh của từng hệ máy".

ACE COMBAT 6 HẠ CÁNH XBOX 360

Bandai Namco cho biết phiên bản mới nhất của dòng game mô phỏng bay đình đám trên hệ Play Station trước đây là Ace Combat 6: Kaiho Heno Senka sẽ có mặt trên Xbox 360 của gã khổng lồ Microsoft. Theo dự tính, trò chơi sẽ hỗ trợ tính năng chơi mạng qua dịch vụ Xbox Live và chế độ co-op hấp dẫn.

SONIC VÀ MARIO THAM GIA THẾ VẬN HỘI

Hai kỳ phùng địch thủ Sega và Nintendo đã bắt tay nhau khi cho nhân vật nổi tiếng tiểu quái Sonic và chàng thợ ống nước Mario cùng xuất hiện trong một tựa game thế vận hội đang được phát triển song song cho cả Wii và Nintendo DS. Trò chơi sẽ được phát hành tại thị trường Bắc Mỹ và châu Âu (Sega) và tại quê nhà Nhật Bản (Nintendo) vào mùa nghỉ lễ năm nay.

NIGHTS QUAY TRỞ LẠI

Sau khi biệt tăm từ phiên bản đầu tiên rất thành công, Christmas Nights trên nền máy Saturn vào năm 1996, đến nay anh hề Nights của Sega và Sonic Team mới có kế hoạch quay trở lại Wii của Nintendo vào cuối năm nay với tên gọi Nights: Journey of Dreams.

NINJA GAIDEN CÓ MẶT TRÊN DS

Ryu Hayabusa chuẩn bị đổ bộ trên nền Nintendo DS vào một thời điểm bí mật trong năm nay với tên gọi Ninja Gaiden: Dragon Sword. Chi tiết về cốt truyện của trò chơi vẫn chưa được công bố tuy nhiên cách chơi của Dragon Sword sẽ tận dụng thế mạnh của bút trâm trên màn hình cảm ứng để thực hiện thao tác di chuyển và những pha hành động nghẹt thở.

DRAGON AGE CHỌN MẶT GỬI VÀNG

Trong khi dự án Mass Effect vẫn đang ở giai đoạn hoàn thiện cuối cùng để đổ bộ lên Xbox 360 vào tháng 5 này, thì mới đây theo tạp chí Electronic Gaming Month, Dragon Age - game nhập vai mới nhất đang được Bioware xúc tiến sẽ được chuyển tiếp sang nền PS3 thay vì chỉ là hệ PC như trước đây.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

NỐI VÒNG TAY LỚN CÙNG SHAIYA

Nhằm khuyến khích người chơi mời gọi bạn bè cùng tham gia khám phá thế giới Shaiya - Chiến binh huyền thoại, công ty SaigonTel công bố chương trình "Shaiya - Nối vòng tay lớn". Theo đó, bắt đầu từ ngày 20/4/2007, khi giới thiệu hoặc hướng dẫn người khác tạo tài khoản Shaiya mới, người giới thiệu sẽ được cộng 1 điểm thành tích và người chơi mới sẽ được tặng thêm 5% thẻ S-Cash đã nạp. Riêng với người giới thiệu, điểm thành tích càng cao thì % S-Cash nhận được từ người chơi mới càng nhiều, cụ thể 5% (1 - 20 điểm), 10% (21 - 50 điểm) và 15% (trên 50 điểm).

VÕ LÂM TRUYỀN KỲ - TÌNH NGHĨA GIANG HỒ

Công ty VinaGame cho biết thời gian sắp tới sẽ tổ chức hàng hoạt sự kiện chuẩn bị cho sự xuất hiện của phiên bản thứ 3 trò chơi trực tuyến Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK) mang tên Tình Nghĩa Giang Hồ vào giữa năm nay. Trước mắt, VinaGame phát động giải đấu "Thiên Hạ Đệ Nhất Bang" dành cho tất cả bang hội trong VLTK, dự kiến giải sẽ bắt đầu thi đấu chính thức giữa các đại diện của 56 server trên toàn quốc từ ngày 12/05/2007 sắp tới. Ngoài ra, hành trình xuyên Việt với chủ đề "Thất Kiếm Du Hành Xuyên Việt" quảng bá cho bộ "Thất Đại Bảo Kiếm" cũng sẽ được VinaGame khởi động đúng vào dịp lễ kỷ niệm 32 năm ngày Giải Phóng Miền Nam 30/4/1975 - 30/4/2007 và ngày Quốc tế Lao Động 1/5. Thông tin chi tiết tại *http://volam.com.vn*.

CRAZY KART - "ÁT CHỦ BÀI" MỚI CỦA VTC GAME

Ngày 11/4/2007, VTC Game đã ký hợp đồng độc quyền phát hành tại Việt Nam trò chơi đua xe trực tuyến Crazy Kart của tập đoàn Shanda Interactive Entertainment Inc. (Trung Quốc). Đây là một trong những game đua xe trực tuyến có số lượng người chơi đông nhất tại Trung Quốc với hơn 10 triệu tài khoản đăng ký. Theo ông Trần Hoàng Minh, giám đốc VTC Game, rất có thể chỉ 6 tháng nữa Crazy Kart sẽ trở thành một hiện tượng mới trong giới trẻ giống như những gì từng xảy ra với Audition. Theo dự kiến, Crazy Kart sẽ được phát hành ngay trong tháng 4/2007 và thời gian Close Beta sẽ rất ngắn.

NGỪNG CUNG CẤP GAME TRỰC TUYẾN GUNBOUND

Ngày 31/3/2007, công ty Asiasoft đã chính thức công bố ngưng cung cấp trò chơi trực tuyến game Gunbound Việt Nam. Theo đó, trong thời gian này, Asiasoft sẽ không cho phép việc khởi tạo ID mới và nạp Cash trong game, tuy nhiên đến hết ngày 31/5/2007 Gunbound Việt Nam mới chính thức ngưng toàn bộ các hoạt động trong game và trên website chính thức. Nhằm hỗ trợ hiệu quả nhất cho các game thủ đang chơi Gunbound, Asiasoft sẽ hỗ trợ chuyển các ID Gunbound tại server Việt Nam sang server quốc tế (chỉ áp dụng cho các ID đã từng nạp Cash trong game) cũng như chuyển các ID từng tham gia Gunbound Việt Nam trong thời gian 6 tháng sang server thử nghiệm của trò chơi Tiểu Bá Vương cùng nhiều chính sách khác. Thông tin chi tiết tại *www.gunbound.net.vn*.

KHAI TRƯƠNG KỲ TRÂN CÁC VÀ TRANG VIÊN CHIẾN

Trò chơi trực tuyến Cửu Long Tranh Bá (CLTB) đã được cập nhật tính năng mới Trang Viên Chiến vào ngày 20/4/2007. Trang Viên Chiến là một hình thức công thành chiến đòi hỏi các kỹ năng thủ thành tương tự như tính năng công thành chiến trong Võ Lâm Truyền Kỳ và Phong Thần. Khác với các cuộc giao tranh đơn thuần diễn ra tại Huyết Sa Bình và Bá Vương Động, Trang Viên Chiến mở ra một cuộc hỗn chiến khốc liệt để người chơi chiếm quyền "hùng cứ" trang viên Lưu Vân Sơn Trang (Nam Xương) và Thanh Phong Sơn Trang (Hàng Châu) hiện do Kim Tiền Bang và Dã Thú Minh chiếm giữ. Một máy chủ mới mang tên Thanh Long đã được VinaGame mở thêm nhằm hỗ trợ tối đa cho Trang Viên Chiến.

Dịp này, CLTB cũng sẽ được bổ sung thêm Kỳ Trân Các, một siêu thị hàng hóa chuyên phục vụ các nhu cầu về trang bị "đồ chơi" trong game. Thông tin chi tiết tại *www.cuulong.com.vn*.

TIỂU BÁ VƯƠNG ĐẾN VIỆT NAM

Tiểu Bá Vương (TBV), tên nguyên gốc là Getamped, do nhà sản xuất game hàng đầu Nhật Bản là CyberStep phát triển, đã được công ty Asiasoft mua bản quyền phát hành tại Việt Nam trong thời gian sắp tới. Getamped từng được phát hành tại Nhật Bản, Hàn Quốc, Trung Quốc, Thái Lan, Đài Loan và Indonesia với hơn 18 triệu người chơi và có cả giải vô địch thế giới "World Championship" dành riêng cho game này.

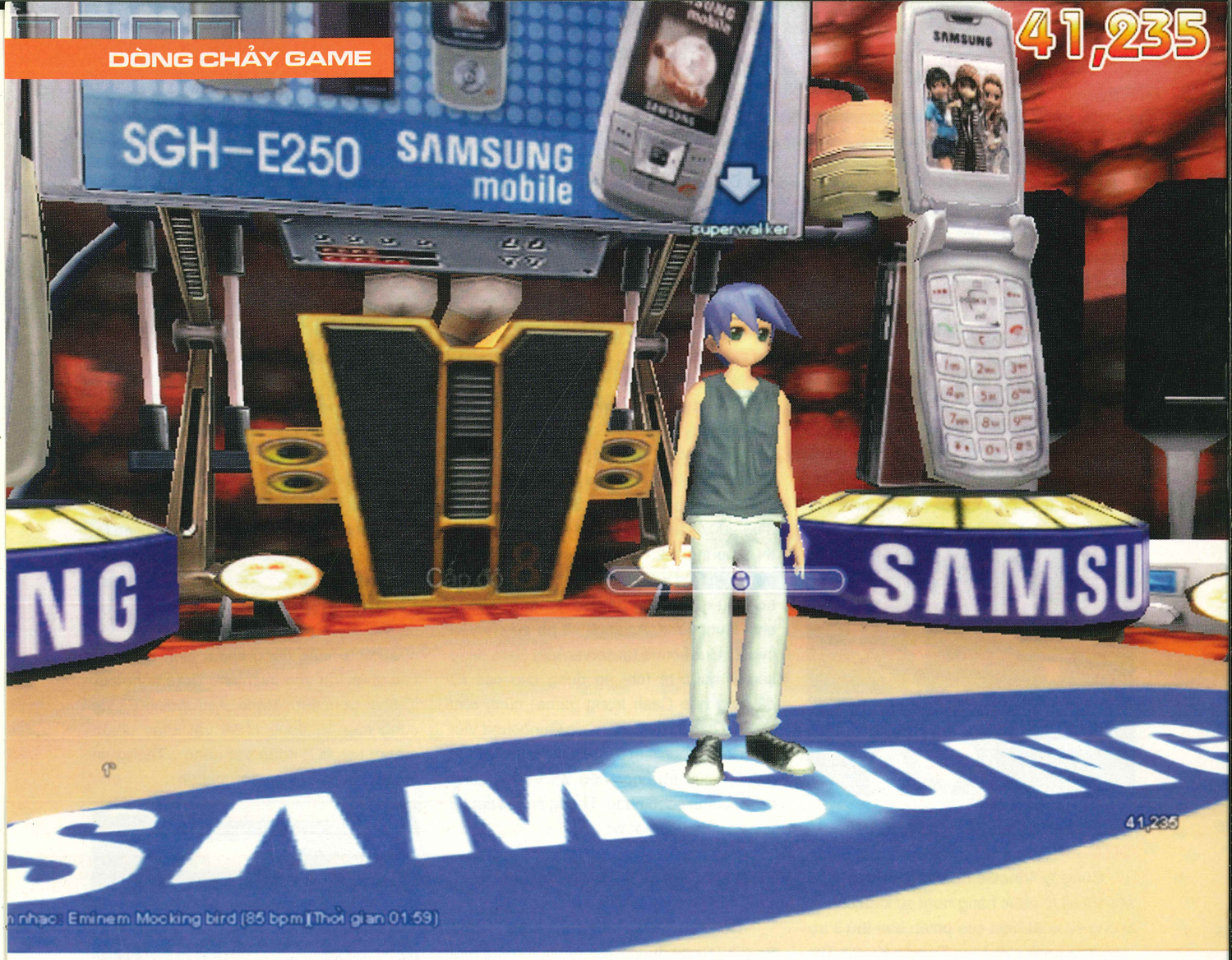
Là thể loại game hành động, TBV cho phép người chơi thi đấu với nhau (tối đa 8 người) thông qua các thao tác điều khiển đơn giản, game có hình ảnh 3D vui nhộn, âm thanh sôi động, trẻ trung và nội dung hoàn toàn không mang tính bạo lực. Ngoài 8 nhiệm vụ chơi đơn, người chơi có thể mời bạn bè hoặc người chơi khác cùng tranh tài trong hơn 200 bối cảnh và 14 thể loại chiến đấu khác nhau.

Điểm đặc biệt của TBV là người chơi có thể tùy chỉnh giao diện cho nhân vật của mình hoặc dùng chính hình ảnh của các nhân vật yêu thích như Doremon, Inu-Yasha, Songoku, Mario, Astroboy... Game cung cấp 15 dòng nhân vật khác nhau, mỗi dòng có 2 nhân vật riêng . Thông tin chi tiết tại *www.bavuong.net.vn*

TAM QUỐC CHÍ HỖ TRỢ CHƠI TỰ ĐỘNG

Từ ngày 16/3/2007, trò chơi Tam Quốc Chí Online đã tiến hành thử nghiệm chức năng chơi tự động (Autoplay) trên server Bạch Hổ.

Sau 1 tháng cho phép các game thủ thử nghiệm miễn phí và tiến hành kiểm tra lỗi đối với tính năng chơi tự động (Autoplay) trên server Bạch hổ, ngày 17/04/2007, trò chơi Tam Quốc Chí đã chính thức thu phí tính năng này. Cụ thể, để có thể tiếp tục sử dụng tính năng Autoplay, người chơi phải mua vật phẩm "Gia Cát Hành Pháp" để kích hoạt chức năng này tại *@Cash Shop* với giá 135 point/1 tháng. Theo công ty Asiasoft, hiện chỉ có server Bạch Hổ hỗ trợ tính năng chơi tự động, do đó các game thủ đang chơi trên server Thanh Long và Hỏa Phụng không nên mua vật phẩm này vì không thể sử dụng được.



"Kẻ đột nhập" chuyên nghiệp

Hẳn trong cuộc sống, chúng ta vẫn thường gặp những vị khách "không mời mà đến". Nhưng cho đến nay, không chỉ trên thế giới mà tại Việt Nam, các kiểu quảng cáo phong phú và đa dạng đã và đang "xâm lược" lãnh địa và khai thác giá trị truyền thông của game một cách thầm lặng và ngọt ngào.

Không gây phản cảm

Bạn mở cuốn tạp chí Thế Giới Game (TGG) thấy mẩu quảng cáo (QC) mì ăn liền 24 giờ; truy cập *www.volam.com.vn* thấy tên nhà tài trợ Sony Ericsson, đăng nhập vào trò chơi Audition và nhảy trên sàn có chữ nền Samsung... Từ lúc nào không biết, ngành QC và doanh nghiệp tại Việt Nam đã biết khai thác kênh game để xây dựng thương hiệu.

Thật ra chuyện này không có gì là lạ đối với ngành QC, nơi các hãng QC luôn luôn tìm kiếm những kênh truyền thông mới để tiếp cận khách hàng. "Người tiêu dùng sau một thời gian là mục tiêu ráo riết của các kênh truyền thống (QC trên TV, ấn phẩm...) giờ đây đã trở nên "cảnh giác" và "đề phòng" hơn, vì thế khó tiếp cận hơn qua các kênh đó. QC, nói tóm lại, cũng chỉ là việc tiếp cận và truyền tải đến người xem những thông điệp của nhà sản xuất. Thế thì nhà QC sẽ tận dụng mọi cơ hội, mọi phương tiện để làm sao tiếp cận được người tiêu dùng với tần suất cao nhất. Cũng giống một người bán hàng, muốn bán được hàng trước hết anh ta phải tìm hiểu và đi đến tất cả những nơi khách hàng tiềm năng có mặt, nhất là những nơi mà các đối thủ của anh ta chưa phát hiện ra", bà Nguyễn Trần Hoàng Anh, copywriter của công ty EDGE nhận định. Với quan điểm đó, các hãng QC đã nhanh chóng nhận ra kênh game nơi thu hút hàng trăm ngàn game thủ - những người tiêu dùng

trẻ. Và họ đã nhanh chóng khai thác giá trị truyền thông của kênh QC mới này. "Thách thức của các doanh nghiệp - công ty muốn đăng QC và hãng QC- là làm sao tiến hành xây dựng thương hiệu mà không gây phản cảm nơi người tiêu dùng", ông Vũ Minh San- planner của công ty Quảng Cáo O&M-nói, "Vì vậy, không nhất thiết một doanh nghiệp bắt buộc phải quảng cáo trong game mà họ có lẽ chỉ cần tài trợ một buổi lễ hội của Audition hay Thế Giới Hoàn Mỹ cũng đã đủ tạo ra nhiều giá trị truyền thông. Điều quan trọng là họ không gây sự phản cảm nơi người tiêu dùng".

Có lẽ một phần vì từ "phản cảm" mà phần lớn các loại hình QC của các doanh nghiệp từ trước đến nay tại VN chỉ chạy xung quanh game (website, lễ hội, sự kiện) mà chưa dám bước vào trong game trừ trường hợp của Samsung. Có lẽ các bạn game thủ vẫn còn nhớ những chiếc nhẫn với những cái tên hết sức "võ lâm truyền kỳ" của PNJ; thậm chí tác giả cũng từng ghé một quán giải khát nhỏ ở quận Gò Vấp, TP.HCM bán những món chè và kem mang tên các... chiêu thức trong Võ Lâm Truyền Kỳ. "Quảng cáo trong game hay trong phim ảnh có lẽ giống nhau ở chỗ đều mang tính xây dựng hình ảnh thương hiệu (brand image) là chủ yếu và cách QC cũng không thể quá nổi bật, gây mất tập trung cho người chơi, không thể đưa quá nhiều thông tin về sản phẩm mà mang tính giới thiệu nhẹ nhàng là cùng. Nhưng cũng có thể các hãng QC nay mai sẽ đưa ra những phương cách QCTG khác sáng tạo hơn, hiệu quả hơn", bà Hoàng Anh nói. "Quan trọng là cách quảng cáo - chúng ta chưa thể nói chuyện game thủ có thể hay không thể ra lệnh mua điện thoại ngay trong Audition là hay hay dở", ông San nói, "Nhưng chắc chắn là cách QC phải không gây ra sự phản cảm nơi game thủ". Với cách "đột nhập" chuyên nghiệp như vậy, QC đang âm thầm nhưng nhanh chóng trở thành một phần của game trực tuyến tại VN, nhất là khi xu hướng miễn phí giờ chơi ngày càng được đẩy mạnh.

Xuất hiện ở đâu?

Năm 2006 đã chứng kiến hợp đồng QC trong game (QCTG) đầu tiên trị giá 200.000 USD của Samsung với VTC Game. Mặc dù tên tuổi đã nổi như cồn, xuất hiện ở nhiều chỗ nhưng Samsung vẫn không quên tiếp tục đẩy mạnh hình ảnh thương hiệu của mình trong cộng đồng game, không chỉ với vai trò nhà tài trợ của giải World Cyber

Nên quảng cáo các mặt hàng tiêu dùng nhanh và CNTT

Số lượng những người chơi game online hiện nay dự kiến khoảng 2,6 triệu và gia tăng rất nhanh. Đặc biệt, với sự xuất hiện của những game casual không thuộc thể loại nhập vai (RPG) truyền thống ngày càng nhiều. Do vậy, không có gì ngạc nhiên nếu mức gia tăng này nằm ở khoảng 30%-50%/năm trong vòng 1-2 năm tới. Quảng cáo trong nội dung liên quan đến game, chậm được chú ý đến và triển khai khá chậm. Thái Lan mất khoảng 2 năm và Trung Quốc mất khoảng 2-3 năm để làm chuyện này.

Điều này rất dễ hiểu bởi khi các công ty truyền thống coi những người chơi game online là một bộ phận dân số phù hợp với chiến lược quảng cáo của mình. Một số nhãn hiệu lớn như Pepsi, Coca-Cola, Samsung, Nokia và những công ty hàng tiêu dùng nhanh khác để quảng cáo trên các phương tiện này trước khi những nhãn hàng khác hoặc nhãn hàng nhỏ hơn có thể thấy được lợi ích của việc quảng cáo trong game. Ở VN chúng tôi đã kinh doanh game online được 2 năm. Do đó, chúng tôi bắt đầu thấy nhiều lợi ích hơn từ các công ty này trong việc quảng cáo.

Tuy nhiên, chúng tôi sẽ phải chấp nhận trải nghiệm trong thời gian dài vì quảng cáo liên quan đến game online chưa được nhìn nhận với quan niệm tốt và những điều chưa ổn định xung quanh công nghệ này. Những hình ảnh chưa được tốt này chắc chắn sẽ ảnh hưởng đến nhà quảng cáo khi họ quyết định lựa chọn động thái trông chờ tình hình xem sao vì họ sẽ không liều lĩnh quảng cáo hoặc kết hợp nhãn hàng của họ với một công nghệ chưa có thiện cảm của XH và những thực thể liên quan.

Không chỉ có các game MMORPG, mà các game đánh võ cũng có khả năng là phương tiện cho các hệ thống quảng cáo, vì loại game đánh võ này có đối tượng khách hàng đa dạng. Cũng chính vì lý do này mà loại game đánh võ có tiềm năng quảng cáo cao hơn loại game RPG vốn có.

Theo ý kiến cá nhân tôi thì tất cả nhà sản xuất game đã sẵn sàng nắm bắt cơ hội quảng cáo. Nhưng trước khi họ có thể tung ra thị trường và tiếp thị phương tiện này, họ phải nâng cao thương hiệu của họ. Như thế thì các thương hiệu mạnh khác sẽ thấy được lợi ích trong việc quảng cáo hình ảnh của họ trên các game online. Tôi cũng cho rằng đây là thời cơ tốt cho công ty quảng cáo bắt đầu nhắm tới các công ty phát hành game và giúp họ tung ra quảng cáo.

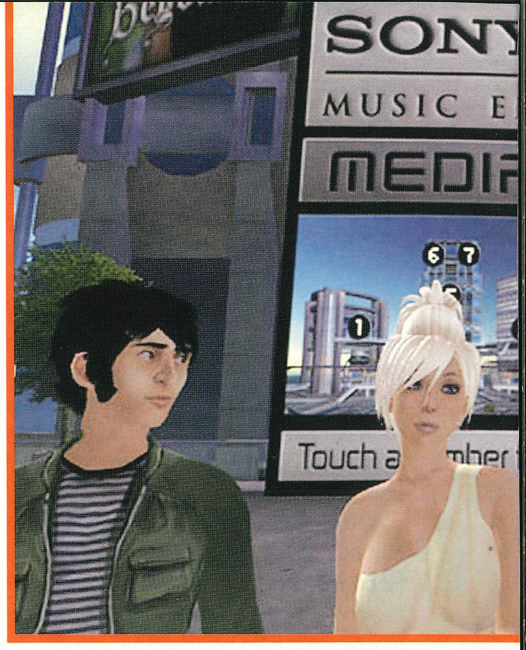
Bất cứ sản phẩm nào nhắm tới đối tượng ở độ tuổi từ 10-30 đều có thể quảng cáo. Nhưng đặc biệt những sản phẩm của công ty máy tính/IT hoặc FMCG (hàng tiêu dùng nhanh) là tiêu biểu nhất.

Quách Đông Quang - giám đốc công ty Asiasoft

Games hàng năm mà còn có mặt trong game nhảy trực tuyến Audition. Theo các chuyên viên QC, Audition là một trong những game hiếm hoi có phong cách sống hiện đại phù hợp với việc QC sản phẩm điện thoại di động (ĐTDĐ). Trong Audition, thương hiệu Samsung không chỉ quảng cáo trên website, mà còn xuất hiện trên màn hình chào và sàn nhảy S-Club trong game. Khi đăng nhập và tạo phòng nhảy, hệ thống mặc định hiển thị lựa chọn sàn S-Club đầu tiên. Dĩ nhiên, nếu game thủ không thích có thể tùy chọn các sàn kiểu khác. Trong khi nhảy, các vũ công sẽ biểu diễn trên nền sàn có chữ Samsung, phía sau là 2 bục điện thoại xoay (mỗi bục trưng bày 2 loại ĐTDĐ của Samsung) và màn hình phía sau chạy các dòng hiển thị tên các loại ĐTDĐ của Samsung. Cũng "kool" chứ nhỉ! Nhưng bạn có nghĩ Samsung nên quảng cáo trong MMORPG Thế Giới Hoàn Mỹ không hay thậm chí trong các tựa game của console các loại?

Samsung có thể đấy! Nhưng có lẽ còn lâu các doanh nghiệp VN mới có thể QC trong các tựa game của hệ máy console (như PlayStation, Xbox, Wii). Lý do rất dễ thấy: lượng người chơi nhiều nhưng chưa được thống kê đầy đủ; quan hệ với hãng phát hành và phát triển còn hạn chế và quan trọng là chi phí hẳn sẽ cao. Trong thời gian qua, QC trong các game console cũng xuất hiện nhiều như trong Fifa Soccer, SplinterCell: Chaos Theory, SWAT 4...

Vì vậy, hiện cả thị trường đang dõi mắt nhìn vào 2 dòng game trực tuyến đang thống trị thị trường VN. Các hãng phát hành game và QC đang đi theo 1 trong 2 luồng quan điểm: một bên cho rằng QCTG phù hợp hơn cho dòng game casual, hiện đại; phần còn lại không nghĩ rằng các game cổ trang, giả tưởng không thể chạy được các QCTG. "Nói chính xác là QCTG hiện phù hợp với media là casual online game (các game MMORPG khó phù hợp với QCTG, vì hiện nay việc chỉnh sửa giao diện trong game MMORPG là rất khó)", ông Ngô Trọng Vỹ- tổng giám đốc công ty cổ phần công nghệ Thế Giới Ảo (Cyberworld) - nói, "Việc QC đã, đang và sẽ được thực hiện trên những phần sau: a. Giao diện sân thi đấu (map); b. Giao diện phòng chờ (hall); c. Trang phục thi đấu và phụ kiện (clothes + accessories); d. Nhạc trong game và e. Quảng cáo theo sự kiện". Dự kiến, sau giai đoạn thử nghiệm, thời gian còn lại của năm 2007 sẽ là lúc Cyberworld tiến hành tìm khách hàng quảng cáo trong game. Có lẽ nếu game thủ được chọn lựa những đồ vật hay chi tiết đồ họa gắn với các logo quảng cáo thân thiện, để giúp các món đồ rẻ tiền, ấn tượng hơn, họ sẽ cảm thấy hài lòng thêm.



Tuy nhiên, không có nghĩa các game theo phong cách cổ trang, D&D hay giả tưởng không thể có QCTG. Một ví dụ điển hình là trong EverQuest 2, game thủ có thể ra lệnh trực tiếp ngay trong game bằng dòng lệnh chat để mua thức ăn của Pizza Hut. "Không thể nói như thế nào là hay và dở. Vấn đề là phải biết sáng tạo để mang lại hiệu quả cho QCTG", ông San nhấn mạnh. Còn theo ông Nguyễn Anh Phong, trưởng bộ phận marketing, công

Quảng cáo và game cần nhau

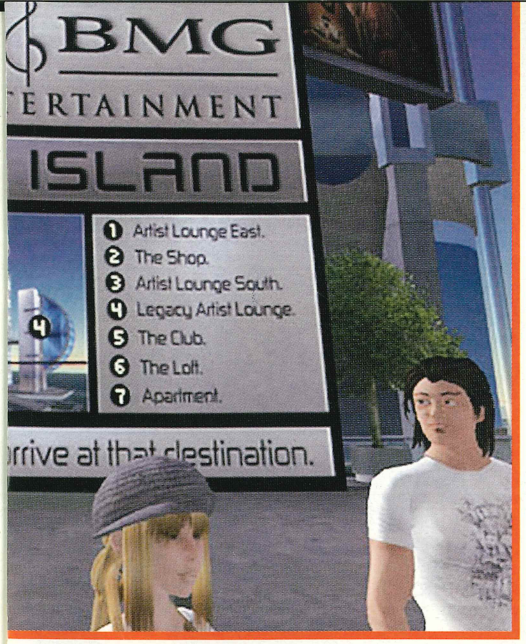
Xu hướng tăng cường khai thác nội dung giá trị gia tăng liên quan tới trò chơi giải trí đang dần manh nha tại Việt Nam. Tuy nhiên, VinaGame, nhà phát hành game online hàng đầu Việt Nam hiện nay, vẫn chưa có "động tĩnh" gì trước xu thế đó. Để giúp bạn đọc hiểu thêm về quan điểm cũng như kế hoạch của VinaGame trong việc bắt tay khai thác thị trường này, Thế Giới Game đã có cuộc trao đổi với ông Nguyễn Anh Phong, Trưởng Bộ phận Marketing, công ty VinaGame.

Theo ông, hiện giờ MMORPG đang cần được quảng cáo (QC) hay quảng cáo đang tìm đến MMORPG?

MMORPG cũng cần được QC và giới QC hiện cũng đang rất quan tâm đến hình thức QC trong MMORPG. Cả hai đều cần đến sự hỗ trợ của nhau và cùng hoạt động trong một môi trường tương tác. Riêng VinaGame, chúng tôi đã dành một ngân sách khá lớn để QC trên các kênh truyền thống. Còn về vấn đề QC trong MMORPG cần có chừng mực. Bởi lẽ, trước hết MMORPG có đối tượng khách hàng rất đặc thù, khách hàng tương tác rất "sâu" trong môi trường game, họ bày tỏ và đặt nhiều tình cảm, do đó một QC không đủ sáng tạo sẽ có thể gây "phản cảm" cho game thủ. Thêm nữa, để có thể xúc tiến thực hiện QC trong MMORPG đòi hỏi rất nhiều bước chuẩn bị. Ngoài việc lập trình (coding) rất mất thời gian (trung bình khoảng 2 tháng), nhà sản xuất game còn phải đánh giá mức độ phù hợp của QC đó với nội dung của game như thế nào; môi trường của game liệu có hòa hợp được với hình thái của sản phẩm QC hay không và trên hết là mức độ chấp nhận của thị trường với game đó có đủ sức thuyết phục các đơn vị QC chấp nhận bỏ tiền hay chưa.

Theo ông thì những sản phẩm và dịch vụ gì phù hợp để QC trong MMORPG?

Trong vòng 2 năm trở lại đây, thị trường game trực tuyến thay đổi rất nhanh chóng, tâm lý người chơi cũng biến chuyển nhanh không kém và thể loại game cũng vì thế mà thêm phong phú, kéo theo sự gia tăng về số lượng game trực tuyến lưu hành trên thị trường. Từ khoảng 4 đến 5 game trực tuyến



ty VinaGame, QCTG sẽ được chấp nhận nếu như các bên đối tác đều cho rằng QC đó phù hợp với game. VinaGame hiện đang phát hành 5 game trực tuyến trong đó Boom là game mới nhất thuộc thể loại game casual online, bên cạnh "tiền bối" Võ Lâm Truyền Kỳ được xem là game được thương mại hóa thành công nhất tại VN.

Tương lai về đâu?

Có lẽ cuộc tranh luận MMORPG-casual sẽ còn kéo dài và chỉ có thực tế mới kiểm nghiệm được. Tuy nhiên, nhiều người cho rằng khả năng phát triển của thị trường QCTG tùy thuộc vào chính các hãng QC. Hiện tại thị trường VN, các hãng QC luôn ở vào thế bị động khi các DN đặt vấn đề muốn quảng bá trong game. Đây là điều trái ngược với vai trò luôn luôn chủ động của các hãng QC trong việc lên các kế hoạch QC trên các phương tiện truyền thống cho khách hàng (giờ nào, ngày nào, báo nào, đài nào, hiệu quả ra sao). Còn các hãng QC cũng chưa hình thành các bộ phận chuyên về QCTG. "Tôi tin rằng thị trường QCTG sẽ phát triển mạnh mẽ tại VN. Nhớ lại trước đây, chính ngành QC sau khi vào VN đã góp phần đẩy mạnh dịch vụ QC trên các phương tiện báo đài và hình thành các tiêu chí, chỉ số có thể lượng hóa được. Ngành QC sẽ có các tiêu chí đánh giá dành riêng cho QCTG", ông San nói. Thật vậy, dự kiến đến giữa 2007, AC Nielsen sẽ bắt đầu cung cấp dịch vụ đánh giá môi trường quảng cáo của game trực tuyến mang tên Gameplay Metrics (GM). Hệ chỉ số GM này sẽ là cơ sở cho việc đàm phán mua bán QC " trong" và "xung quanh" game, hướng đến phục vụ cho các hãng QC, phần cứng và phát triển game.

Trong tương lai, các game trực tuyến sẽ có các hệ thống QC linh hoạt. Theo ông Vỹ, "...tất nhiên là nhà phát hành sẽ có quyền tắt/mở những hiển thị QC, tùy theo gói hợp đồng QC mà nhà phát hành đưa ra những mức chi phí thích hợp cho cả đôi bên. Việc tắt/mở QC sẽ không ảnh hưởng tới việc sử dụng dịch vụ (game) của người chơi. Chẳng hạn, việc này có thể tiến hành trong những lần bảo trì hệ thống. Tuy nhiên, tùy mỗi hình thức QC mà có phí và hình thức tắt/mở hoặc thay đổi khác nhau. Chẳng hạn, đối với hình thức quảng cáo trên trang phục và phụ kiện thường là cả gói QC dài hạn. Vì game thủ thường mua các đồ vật này với những mẫu QC bắt mắt. Chính vì lẽ đó, rất khó mà tắt (đóng) những quảng cáo này lại, vì như thế không khác nào gamer bị mất những mẫu QC đó. Còn tất nhiên đối với việc QC phòng chờ, nhạc trong game... thì việc tắt mở QC rất đơn giản tùy theo thời gian đối tác yêu cầu".

Một chuyên gia công nghệ người Mỹ của IBM trong một chuyến công tác tại VN đã trao đổi: "Con trai tôi đang chơi Second Life... Nếu như các hãng sản xuất chỉ muốn biến thế giới trực tuyến thành công cụ QC thì tôi e rằng game sẽ mất đi sự thú vị của nó". Tôi rất thông cảm với ông ta nhưng tin rằng ngành QC hơn ai hết sẽ biết phải làm gì để tạo ra giá trị cho người dùng, đồng nghĩa với việc tạo ra giá trị cho họ.

YÊN KHÊ

vào năm 2005, đến nay con số này đã vượt quá 20. Sự gia tăng đột biến này đã giúp mở rộng thị trường game online tại Việt Nam và từ đó cũng thêm nhiều cơ hội để các nhà đầu tư lựa chọn nơi QC thực sự phù hợp với sản phẩm và dịch vụ của mình.

Để có thể đánh giá sự phù hợp của một sản phẩm hay dịch vụ nào đó khi QC trong game phải dựa trên rất nhiều tiêu chí cụ thể. Chỉ khi bắt tay vào thực hiện thì mới cho được kết quả đánh giá một cách rõ ràng. Riêng với thể loại game MMORPG, tại Việt Nam, MMORPG chưa có nhiều bứt phá về mặt thể loại. Có thể thấy hai phong thái đặc thù của MMORPG tại Việt Nam là kiếm hiệp Á Đông và thần thoại Âu châu. Nhà sản xuất game bao giờ cũng muốn lựa chọn những sản phẩm QC không quá xa rời phong thái, phong cách chung của game. Vì thế, những sản phẩm hay dịch vụ nào có mức độ liên quan và gần gũi càng nhiều với hai phong thái này thì sẽ có cơ hội QC càng lớn trong MMORPG.

Ngoài ra, tôi cho rằng sản phẩm QC trong game nhất thiết phải nêu được quyền lợi cụ thể của khách hàng QC, chứ không chỉ đơn thuần là đưa hình ảnh của sản phẩm đó đến với cộng đồng game thủ. Đồng thời, QC đó cũng góp phần bổ sung vào việc xây dựng hình ảnh của trò chơi và không được làm phương hại đến hình ảnh tổng thể của trò chơi. Nghĩa là, dù có QC nhưng bản chất ban sơ của trò chơi vẫn được giữ gìn và tôn trọng.

Việc yêu cầu hãng phát triển chỉnh sửa mã nguồn (code) để tạo ra QC trong game có rắc rối không?

Trước tiên, tôi muốn khẳng định rằng khi đưa ra thị trường một sản phẩm game bất kỳ, cả nhà sản xuất game lẫn nhà phát hành game đều có cùng một tiêu chí: Phục vụ nhu cầu giải trí của khách hàng (người chơi game). VinaGame rất quan tâm và ủng hộ việc QC trong game và sẵn lòng cộng tác với các đối tác nếu như sản phẩm QC thực sự phù hợp và chứa đựng thông tin hữu ích cho game thủ. Tuy nhiên, sản phẩm game thuộc về nhà sản xuất, phát triển game. Hơn nữa, chúng tôi xác định việc tôn trọng và phối hợp sâu sát với đối tác cung cấp game để phát triển và phát hành một sản phẩm game hay, tốt, phù hợp ra thị trường là tiêu chí hàng đầu. Vì vậy, khi phát sinh QC trong game, chúng tôi sẽ tôn trọng ý kiến của đối tác. Họ sẽ đánh giá và quyết định. Sau đó là phần lập trình, thông thường mất từ 1-2 tháng.

Ông có thể chia sẻ suy nghĩ của ông về ngành kinh doanh QC trong game?

Theo tôi, QCTG là một hình thức mở rộng của QC trực tuyến. Theo một thống kê gần đây của thị trường Trung Quốc, doanh số QC trực tuyến năm 2006 đạt khoảng hơn 500 triệu USD*, trong đó QC trong game chiếm chừng 7-8%. Điều đó cho thấy QC trực tuyến đã đem về phần lợi nhuận không nhỏ và QC trong game cũng đang trên đà phát triển.

Tại Việt Nam, thị trường này như một "mỏ vàng" còn hoang sơ chờ các nhà đầu tư khai thác. Nếu biết khơi đúng mạch thì QC trong game sẽ đem lại rất nhiều lợi ích, góp phần nâng cao hiệu quả kinh doanh loại hình QC trực tuyến và nâng cao lợi ích kinh tế cho đất nước. Hy vọng với các sản phẩm game online hàng đầu và kênh thương mại điện tử của mình, VinaGame sẽ góp phần khai thông thị trường còn đang bỏ ngỏ này tại Việt Nam.

**Thông tin thêm: Ông Mitch Davis- tổng giám đốc điều hành (CEO) của tập đoàn Massive Inc.- đã dự báo chi phí QC trong game sẽ đạt từ 1,6- 1,8 tỷ USD tại Mỹ cho đến 2010, chiếm khoảng 3% tổng chi phí QC trên các phương tiện truyền thông.*

Cho đến thời điểm này, Command & Conquer 3: Tiberium Wars (C&C3) đã có mặt trên các quầy hàng khắp nơi trên thế giới. Đây là một game RTS được nhiều game thủ mong chờ bấy lâu nay. Gây chú ý từ lúc bắt đầu "dàn dựng", C&C3 luôn là những cơn sóng khuấy động game thủ tranh luận trên nhiều diễn đàn, từ tính năng, gameplay rồi các đơn vị lính mới... tất cả tạo nên một ẩn số khiến những người "thờ ơ" với thể loại RTS cũng phải "tò mò"...

C&C 3: TIBERIUM WARS	
PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	EA
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	26/03/07
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,0GHz, RAM 512MB, VGA 128MB + DirectX 9.0c, HDD 6GB, Windows XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 3,0GHz, RAM 1024MB, VGA 256MB + DirectX 9.0c
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	CPU Core 2 Duo T6300, RAM 1024MB, VGA 256MB 7600GS

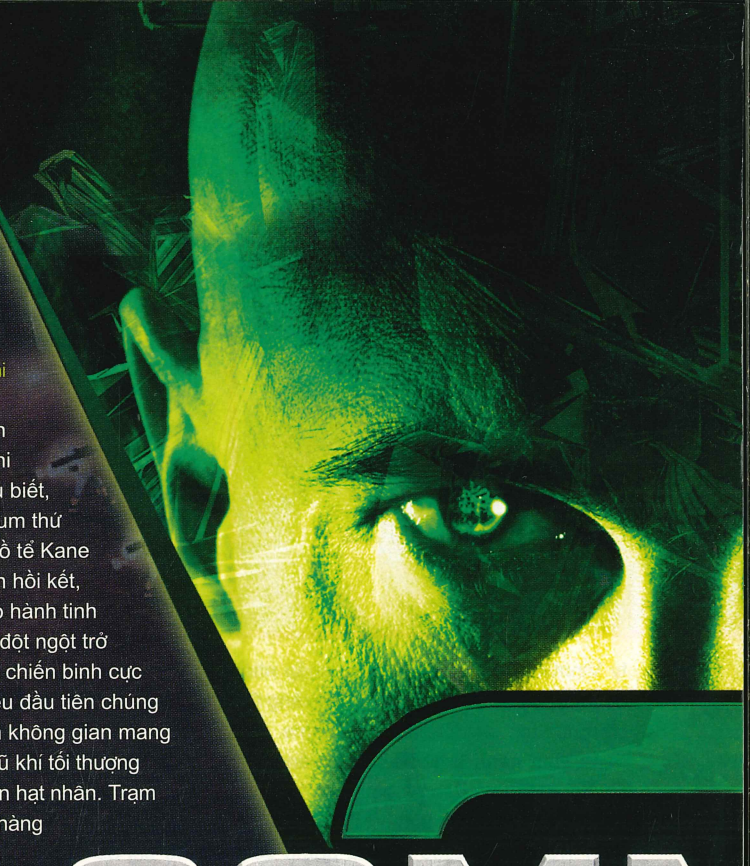
Nơi cuộc chiến bắt đầu...

Năm 2047, trái đất chỉ còn rất hiếm những vùng tồn tại sự sống, một phần vì cuộc chiến giữa GDI (Global Defense Initiative) và Nod (Brotherhood of Nod) ngày càng gay gắt sau nhiều năm dài, phần nữa do sự phát triển quá mức của Tiberium - loại khoáng sản đặc biệt - vượt ngoài tầm kiểm soát của con người, gây độc hại đến nguồn sống khắp nơi. Những nơi bị ô nhiễm quá mức do Tiberium "tràn lấp" chiếm hơn 50% diện tích bề mặt trái đất, nói cách khác, chúng là mảnh đất chết. Hơn 30% diện tích còn lại cũng thuộc địa bàn hoạt động của những cuộc chiến liên miên giữa GDI và Nod, những cơn bão từ (Ion Storm) xuất hiện thường xuyên tại những nơi này. Chỉ khoảng 20% còn lại được phủ trong màu xanh hòa bình, nơi lực lượng GDI đang ra sức bảo vệ.

Fan dòng C&C chắc hẳn không thể quên câu chuyện từ những phần trước, nhưng người mới cũng dễ dàng tham chiến qua những đoạn video giới thiệu khá chi tiết. Như chúng ta đều biết, sau cuộc chiến Tiberium thứ 2, sự tồn tại của tên đồ tể Kane tưởng chừng đã đi đến hồi kết, trả lại sự bình yên cho hành tinh xanh. Thế rồi... Kane đột ngột trở lại, cùng với lực lượng chiến binh cực kỳ hiếu chiến. Mục tiêu đầu tiên chúng "hạ gục" chính là trạm không gian mang tên Philadelphia với vũ khí tối thượng - tên lửa mang đầu đạn hạt nhân. Trạm không gian tan thành hàng nghìn mảnh vụn, cuộc chiến thứ 3 đã bắt đầu! Với tài năng của một kẻ điên cuồng, Kane dựa vào Tiberium để làm đòn bẩy cho những âm mưu đen tối. Bạn sẽ là chỉ huy trưởng của GDI, ngăn chặn cuộc chiến mang tính sống còn này...

Trở thành tướng tài

Theo bạn, như thế nào là một game chiến thuật thời gian thực (RTS) hay? Câu trả lời có vẻ đơn giản nhưng thật khó có thể trả lời ngay. Bất kỳ game RTS nào cũng đòi hỏi phải có niềm đam mê, sự đầu tư thời gian và trí lực để có thể hiểu sâu sắc về nó. Với những điều kiện như hiện nay, nội dung hay chưa hẳn đã



COMM

&

CONQ

TIBERIU

NƠI CUỘC CHI

dù, người chơi còn đòi hỏi game phải có hình ảnh đẹp với những hiệu ứng tuyệt vời thể hiện được sự tàn khốc trong những trận chiến - dài hàng giờ hay chỉ là những cuộc tử thủ trong khoảng thời gian ít ỏi. Vượt xa quá khứ, C&C3 đem lại những cảm xúc khó tả cho những chiến binh kỳ cựu của dòng C&C và người mới "gặp" C&C3 lần đầu.

Đổi mới C&C? Để thay đổi dòng game từ lâu đã trở thành tượng đài huyền thoại cho dòng game RTS quả là điều khó khăn! Câu trả lời sẽ là "có" và cũng là "không". Sao lạ vậy? Khi đã chơi qua C&C3, bạn sẽ dễ dàng có cảm nhận chung với người viết.

Với hình ảnh vượt bậc, những chi tiết đồ họa được thể hiện hết sức kinh ngạc, C&C3 có thể làm cho bất kỳ tay chơi RTS nào cũng phải thèm muốn. Còn "Không" thì sao? C&C3 vẫn tôn trọng những gì đã làm cho game trở thành huyền thoại. Đó là sự trở lại của những thanh phim nóng quen thuộc, những chiếc MCV cơ động, dễ dàng chuyển đổi thành căn cứ vững chắc, những nhà máy điện hạt nhân, hay những tay kỹ sư hết sức thuần thục trong việc đánh cắp công nghệ, trụ sở của đối phương... tất cả tạo cảm giác mới lạ cho những ai mới chơi, nhưng cũng không gây nhàm cho những "cựu binh" quá tường tận dòng C&C.

Ban đầu, người chơi có 2 chọn lựa chính trong phần chiến dịch (Campaign) là GDI và Nod. Chúng ta hãy bắt đầu với các chiến dịch của lực lượng GDI để dễ dàng làm quen với "môi trường" mới lạ này. Ngoài ra, bạn cũng có thể chơi xen giữa 2 lực lượng để có thể thấy rõ sự gắn bó của câu truyện, tính tổng thể hoàn thiện giữa 2 bờ chiến tuyến.

Như bất kỳ game chiến thuật nào, việc đầu tiên chính là xây dựng căn cứ, đào tạo quân lính và sản xuất các loại vũ khí thiết yếu trước mỗi trận đánh. Vẫn trung thành với nguồn khoáng sản Tiberium "chết người", chúng không đơn thuần gây chết chóc mà còn là tài nguyên vô giá khiến bất kỳ thế lực nào cũng muốn chiếm hữu. Mọi việc tưởng chừng đơn giản khi bạn chỉ cần "thu nhặt" càng nhiều càng tốt. Nhưng không có gì là vô tận, Tiberium sẽ cạn kiệt dần và cần một khoảng thời gian tương đối để hồi phục. Bạn phải "du canh du cư", nên không thể tránh khỏi sự chạm trán thường xuyên với những đối thủ đang có "nhu cầu" tương tự.

Mỗi sứ mạng (Mission) thường gồm vài nhiệm vụ chính và một số nhiệm vụ

nhỏ nhưng cần thiết. Nếu hoàn tất những nhiệm vụ nhỏ, bạn sẽ biết thêm thông tin tình báo (Intelligence) để hiểu rõ bất kỳ thứ gì liên quan trong C&C3, như thông số kỹ thuật các loại vũ khí, chiến xa thậm chí cả thông tin mật của đối phương. Hơn nữa, bạn nắm rõ tình hình chiến trường, tương quan giữa 2 phe đối lập và hơn hết chúng cũng là một trong những thước đo tài thao lược của bạn.

Mỗi nhiệm vụ đều được EA chăm chút hết sức kỹ càng, thuyết phục và có chiều sâu. Không hề tồn tại cảm giác "buồn ngủ" vì bị lặp đi lặp lại các trận đánh như các game RTS cùng loại. Người chơi sẽ có mặt tại Mỹ, rồi lần lượt sang các nước châu Âu nhằm hoàn thành sứ mệnh gian nan của mình. Không chỉ đơn giản như xây dựng căn cứ, tạo ra binh đoàn hùng hậu... rồi "lấy thịt dè người" là kết thúc nhiệm vụ. Tùy nhiệm vụ, địa hình mà bạn phải có sách lược hợp lý và khôn ngoan nếu không muốn làm mồi ngon cho đối phương. Đôi khi, bạn sẽ bị kẹt vào thế "tiến thoái lưỡng nan". Bốn bề trùng trùng quân địch, với nguồn nguyên liệu "dồi dào", chúng luôn tấn công vào những nơi bạn lo ngại nhất. Bạn có gì? Một căn cứ, vâng một căn cứ thiếu đủ thứ, từ công nghệ cao để sản xuất khí tài đến ngân sách; đã thế lại chỉ có 2 nhà máy cung cấp điện cho toàn căn cứ. Các khẩu súng phòng thủ không thể hoạt động đồng loạt bởi nguồn điện "èo uột", mở khẩu này thì khẩu kia mất điện, thế là bạn đành bất lực nhìn quân địch tha hồ tấn công... May thay, vẫn còn quân cứu viện! Nhưng than ôi, quân tiếp viện lại bị mai phục. Vừa lo chống chọi "bốn bề", vừa phải gửi quân giải cứu quân cứu viện! Chính tình huống "ngàn cân treo sợi tóc" đó sẽ làm bật ra tài năng, tính nhạy bén và hơn hết là kinh nghiệm của mỗi người chơi.

Ngoài các trang thiết bị tối tân với ưu khuyết khác nhau, mỗi người sẽ cảm nhận được sự tương khắc giữa các loại quân cũng như sở thích riêng mà chọn cho mình "thứ" phù hợp nhất. Có thể nói GDI luôn là lực lượng thiên về thiết giáp, với những cỗ tăng Mammoth được trang bị "Rail Gun" - cơn ác mộng cho bất kỳ đối thủ nào. Nod nổi bật với công nghệ "ẩn mình": những đơn vị có khả năng tàng hình luôn làm đối phương choáng váng bởi những pha đánh vào điểm yếu hoàn toàn bất ngờ. Hơn thế, với loại vũ khí mới, người máy mang tên Avatar cũng cực nguy hiểm; chúng có thể tiêu hủy bất cứ "đồng loại" nào nhằm "đánh cắp" khả năng tấn công tương ứng cho mình. Chẳng hạn khi tiêu diệt Flame Tank, chúng sẽ có khả năng tấn công kết hợp giữa súng laser và súng phun lửa; khi kết hợp với Beam Cannon chúng có khả năng sử dụng 2 khẩu laser cùng lúc...

Cuộc giao tranh giữa GDI và Nod chưa đến hồi kết thì xuất hiện thêm một thế lực mới - Scrin, một binh đoàn từ hành tinh khác đổ bộ xuống địa cầu. Với mưu toan xâm chiến trái đất, sở hữu nguồn Tiberium dồi dào, Scrin nhanh chóng đe dọa sự sống trên toàn cầu. Đáng tiếc nhất chính là việc bạn chỉ thực sự chơi nhiệm vụ cho Scrin sau khi hoàn thành nhiệm vụ của cả 2 phía GDI và Nod, nhưng cũng không được đã tay cho lắm vì chỉ một số nhiệm vụ ngắn ngủi mà thôi! Với chủ lực thiên về không quân, Scrin luôn biết dựa vào các ưu điểm của mình mà tung ra lực lượng kinh hoàng nhất. Không thể nào chối cãi về sự nguy hiểm của những chiến hạm bay Plantery, có khả năng chứa các phi thuyền "con", gây rối trí cho bất kỳ đối phương nào khi dụng độ.

Vũ khí tối thượng trong C&C3 theo bạn là gì? Có người sẽ trả lời là vũ khí hạt nhân, có người sẽ nói là một binh đoàn thiết giáp... Nhưng theo cảm nhận của người viết, vũ khí mạnh nhất chính là con người! Không ai xa lạ, chính là các Commando được huấn luyện và chọn lọc kỹ càng. Trang bị những thiết bị tối tân nhất, với khả năng tác chiến cao, Commando trở thành một trong những tay lính gây khó chịu nhất cho binh đoàn đối phương. Thật may mắn khi trong cùng một lúc, mỗi phe chỉ có thể sở hữu một Commando mà thôi, không thì tình hình chiến sự quả là khó lường.

C&C3 - "sàn diễn" công nghệ

Thật không ngoa khi đánh giá C&C3 là một trong những game thể hiện toàn cảnh chiến trường hoành tráng nhất hiện nay. Các chi tiết rất trung thực và sinh động trong môi trường 3D hoàn hảo không chỉ dừng ở mức toàn cảnh mà đến từng đơn vị tham chiến. Tuy không mang tính đột phá nhưng những gì C&C3 thể hiện thực không đơn giản. Nếu được, bạn thử đẩy "max" các thiết lập về hình ảnh để chiêm ngưỡng tính "đại cảnh", những hiệu ứng liên tục của game. Chỉ mới đây thôi, chiếc Mammoth còn nguyên hình nguyên dạng, mang nét uy nghi của kẻ có sức mạnh "vô bờ", bỗng chốc trở thành đống sắt vụn sau đợt oanh tạc; "xác" chúng không biến đi mà vẫn nằm đó gây cảm giác bồi hồi không tả. Hay bỗng nhiên, bạn thấy căn cứ lẫn phương tiện chiến đấu của mình bị méo mó, rồi dần bị hút vào một lỗ đen bí hiểm mang tên Rift - vũ khí hủy diệt của Scrin.

Kết hợp hài hòa với những trận đánh lớn là sự góp mặt không thể thiếu của âm thanh. Hãy nghe tiếng gào thét của viên phi công trong chiếc Orca bị trúng đòn chí mạng, lảo đảo đâm đầu xuống đất kèm theo tiếng nổ đinh tai. Không chỉ có tiếng bom nổ, súng đạn xối xả, người chơi còn bị cuốn vào game khi bất chợt nghe một đoạn nhạc bi tráng, kích thích tất cả thần kinh cảm xúc.

Với AI (trí thông minh nhân tạo) cao, nên dù là Campaign hay Skirmish...

bạn dễ rơi vào tình thế hiểm nghèo. Đừng vội mừng khi chống đỡ được đoàn quân đầu tiên, đừng mỉm cười khi bạn có một binh đoàn mạnh. Tập trung quá nhiều vào một loại quân sẽ khiến bạn dễ dàng rơi vào thế bị động nên hãy biết cách tạo dựng một quân đoàn biết yểm trợ tốt cho nhau về không quân và bộ binh. Bạn sẽ phải bận rộn suốt cả chiến dịch bởi đối thủ máy liên tục đưa ra các mưu lược không ngờ.

Mulitiplayer – "lửa thử vàng..."

Sau khi kết thúc phần cốt truyện, xem như bạn đã nắm được phần nào những quy tắc cơ bản của game. Hãy bắt đầu cho những cuộc chiến "thực thụ". Những cuộc chiến kéo dài hàng giờ, không những làm bạn đau lưng mà còn khiến đầu cũng đau khi bị đối phương "bắt bài", hay chớp thời cơ đột kích... Thật khó có thể tả hết cảm xúc khi tham chiến với người thực. Quá dễ dàng để hạ gục các đối thủ quen mặt ư? Hãy tham gia các trận xuyên lục địa thử xem - BattleCast chính là nơi quy tụ anh tài C&C3 trên khắp thế giới. Ngoài đăng ký thi đấu trực tiếp, bạn còn có thể nâng cao kinh nghiệm khi xem các "tướng" tranh tài trực tiếp. Mọi thông tin chi tiết về các trận đấu hay bảng xếp hạng đều được cập nhật hàng giờ trên chính trang chủ của C&C3 *(www.comammandandconquer.com)*

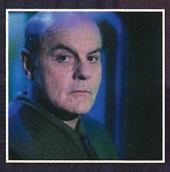
Với những nét đổi mới phù hợp với thế hệ game hiện nay mà không làm mất nét đẹp, hay của dòng C&C truyền thống, dù chưa có tính cách mạng nhưng C&C3 đã mở ra một con đường riêng cho mình khi luôn làm người chơi cảm thấy "thoải mái" trong những trận đánh mà vẫn đầy kịch tính. C&C3 chắc chắn sẽ làm hài lòng người hâm mộ bấy lâu và gây ngạc nhiên cho những người mới tiếp xúc lần đầu.

Thông tin bên lề:

Một số diễn viên tạo nên các đoạn video hấp dẫn:

Ngoài các đoạn phim 3D sắc sảo, bạn sẽ được dẫn dắt vào câu chuyện nhờ các đoạn phim chất lượng DVD. Thật đáng dành lời khen cho những diễn viên đã thể hiện rất tốt vai trò của mình trong việc "gây mê" người chơi. Trong vai Jack Granger - diễn viên Michael Ironside đã lột tả hết những nét nổi bật của một viên tướng anh dũng và can trường. Đóng vai trò cực kỳ quan trọng của lực lượng GDI, tướng Granger, một vị chỉ huy tài giỏi, đưa ra nhiều chiến thuật xuất chúng trong cuộc chiến trường kỳ với quân Nod. Nhờ vào tài diễn xuất lôi cuốn, Michael Ironside dễ dàng làm người chơi lầm tưởng đang xem một bộ phim hơn là đang chơi một game RTS đơn thuần. Ngoài ra, trong các đoạn phim còn có sự tham gia của nhiều diễn viên khác như: Grace Park, Billy Dee Williams, Joe Kucan...

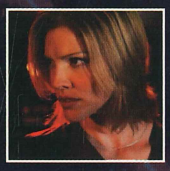
TRUNG HIẾU



Michael Ironside trong vai tướng Jack Granger, một vị chỉ huy tài tình, can trường và anh dũng.

Joe Kucan trong vai tên đồ tể Kane, nếu không có đầu óc đen tối, điên loạn thì Kane là một con người mẫu mực về lãnh đạo bởi sự thông minh hiếm có.

Grace Park trong vai trung úy Sandra Telfair cánh tay phải của tướng Granger, trẻ trung, xinh đẹp nhưng không kém phần thông minh.



Tricia Helfer trong vai Kilian Qatar. Cực kỳ thông minh, nhạy bén và hơn hết cô rất trung thành với tổ chức, xếp vị trí quan trọng chỉ sau Kane.

Jennifer Morrison trong vai trung úy Kirce James, luôn biết kiềm chế cảm xúc, luôn "moi" ra những tin mật giúp người chơi.

Josh Holloway trong vai Ajay, là người thiết lập các kế hoạch cho Nod, đầy kinh nghiệm chiến đấu và am hiểu trong việc "bày binh bố trận".

ƯU:

- Cốt truyện hay, hấp dẫn.
- Hình ảnh, âm thanh và video chất lượng cao.
- Multiplayer luôn tạo được điểm nóng.
- Game chạy ổn định.

KHUYẾT:

- Các đơn vị chưa thực sự cân bằng.
- Đòi hỏi cấu hình cao.

CUỘC CHIẾN CÔNG NGHỆ GEN

GENESIS RISING

Xuất hiện với ý tưởng hấp dẫn trong lối chơi, thiết kế mới lạ trong hình ảnh nhưng Genesis Rising: The Universal Crusade (GR) lại là sản phẩm tiêu biểu cho sự lãng phí những sáng tạo độc đáo bởi sự thiếu đầu tư kỹ lưỡng trong khâu sản xuất.

Thập tự vượt thiên hà

Cụm từ "thập tự chinh" xuất phát từ cuộc chiến của những người hiệp sỹ thời Trung Cổ, khi họ, với đức tin ở Chúa, tấn công Jerusalem giành lại miền đất thánh. Hơn 3000 năm sau, cụm từ này lại xuất hiện. Lúc này, niềm tin nằm ở chính bản thân mình, con người tự cho phép mở cuộc viễn chinh đến khắp thiên hà, chinh phục mọi chủng tộc. Đích đến cuối cùng là The Universal Heart. Với cốt truyện như vậy, GR xây dựng một hệ thống chiến dịch dựa trên hành trình của thuyền trưởng Icoha. Anh này được giao nhiệm vụ tiếp bước người cha, mở đường cho cuộc chinh phục The Universal Heart. Dọc chuyến đi, Iconah gặp gỡ với nhiều thế lực, chủng tộc ngoài hành tinh khác nhau và đưa ra những quyết định mà sau này sẽ thay đổi cả cuộc đời của chính anh.

Cuộc hành trình bắt đầu với màn chào hỏi các vị lãnh đạo của đế chế loài người (the Chair of Three). Cuộc đàm thoại diễn ra và trước mỗi câu trả lời, người chơi phải đưa ra chọn lựa giữa "thân thiện – đen tối" (một biến thể của chính – tà). Lựa chọn thân thiện giúp mọi việc trở nên dễ dàng, đơn giản. Còn lựa chọn đen tối tất nhiên ảnh hưởng xấu tới đối tác, hậu quả là gây khó khăn cho cuộc chơi của bạn: như hiểu nhầm, không thuyết phục được phe thứ 3 cùng tham chiến. Chẳng có gì đáng thất vọng ở đây nhất là khi GR đưa ra một lượng kha khá các nhân vật phụ trong suốt cuộc chơi: từ tên lính Cy-breed cho đến công nương Judge Infinity, tốt có, xấu có với những mỗi quan

Genesis Rising: The Universal Crusade				
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH		
Dream Catcher			TỐI THIỂU	ĐỀ NGHỊ
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1,5GHz	P4 2,5GHz
Metamorf		RAM	512 MB	1 GB
THỂ LOẠI		VGA	128MB Geforce 4 Ti Radeon 9550	256 MB Geforce 6600
Chiến thuật				
NGÀY PHÁT HÀNH	25/03/2007			
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	2,5GB	
ESRB	Teen	OS	Windows 2000/XP/Vista	

hệ đa dạng (có cả tình cảm). Việc lựa chọn còn ảnh hưởng đến cả kết cục sau này của trò chơi, biến cuộc hành trình theo dạng phi tuyến tính thú vị.

Thế nhưng, cái cách để thực hiện công đoạn này lại khiến người chơi mất hứng. Không phải là những dòng thoại buộc người chơi nắm bắt nội dung, GR chỉ đưa ra 2 biểu tượng: một "thân thiện" - một "đen tối" trong mọi trường hợp. Quá đơn giản và nhàm chán. Cộng thêm với màn diễn xuất kém ấn tượng của các nhân vật trong đoạn cắt cảnh càng làm giảm giá trị của yếu tố này (các nhân vật được thiết kế một cách buồn cười, thường xuyên xảy ra hiện tượng tiếng đi trước hình). Dấu hiệu đầu tiên cho thấy sự thiếu cẩn thận của nhà phát triển.

Sức mạnh công nghệ gen

Nếu bạn phân vân không biết nguồn sức mạnh nào đã giúp loài người ở trái đất bé nhỏ, lại có thể trở thành một đế chế hùng mạnh bậc nhất thiên hà, thì đáp án chính là công nghệ gen. Với công nghệ gen, loài người đã xây dựng được đội quân đông đảo gồm những chiến binh sinh hóa và những con tàu "sống" - với khả năng hấp thụ mọi đặc điểm của đối thủ. Khi hội tụ đầy đủ tinh hoa của đối phương thì còn gì có thể cản ngại việc chinh phục? Để giành thắng lợi, bạn phải làm chủ được kho tàng gen. Và đây cũng chính là ý tưởng chủ đạo của GR.

Chiến hạm của bạn, những thực thể sống, cần máu để sinh tồn và gen để phát triển. Vì thế, máu chính là nguồn tài nguyên của GR. Nguồn tài nguyên này thu được từ xác các con tàu sinh học khác hoặc từ căn cứ không gian (cũng là một dạng thực thể sống). Có được máu, người chơi có thể thực hiện các công đoạn như trong bao trò chơi chiến thuật khác: xây dựng quân, nâng cấp mua bán công nghệ. Như đã nêu ở trên, chiến hạm cần máu để sinh tồn. Do đó khi bị tổn thương, bạn có thể điều khiển chiến hạm của mình tiến đến để "hút máu" từ xác tàu đối phương, hoặc dùng máu từ các tàu khai thác để bơm lại. Chú ý: "hút và bơm" máu được hiểu theo đúng nghĩa đen của nó. Có vẻ khá kinh dị nhưng đây là ý tưởng độc đáo mà GR mang đến so với hàng loạt các trò chơi lấy đề tài không gian khác.

Còn gen thì thực tế được coi như một cách để người chơi nâng cấp. Các tàu chiến mới được tạo ra chứa những khoang nhất định (tùy chủng loại). Người chơi tuỳ ý lựa chọn trong kho tàng gen của mình những loại thích hợp để "nhét" vào. Có rất nhiều chủng loại gen, được phân ra thành nhiều nhóm: gen vũ khí tầm ngắn, gen vũ khí tầm xa, gen khả năng, gen đặc biệt... Còn công việc thu thập thì do chính các chiến hạm "hút" được từ xác của chiến hạm khác. Việc thu thập gen sẽ diễn ra êm đẹp nếu trong lúc chiến đấu bạn không tấn công một cách quá tay, nếu không, chiến hạm đối phương sẽ nổ tung mang theo luôn các gen vào tro bụi.

Chiến đấu trong "đau khổ"

Khi đã trang bị đầy đủ gen cho chiến hạm của mình, bạn có thể bắt đầu cuộc chiến. Tốc độ nhanh, số lượng quân ít là đặc điểm đã được nhà phát triển hướng tới. Các chiến thuyền lao vào nhau, đạn bắn "tá lả" khiến đôi lúc bạn không làm chủ được tình hình. Do tính đa dạng nên mỗi loại tàu có thể có mỗi loại gen khác nhau, mà GR không hề cung cấp bất kì một loại phím tắt nào liên quan đến việc sử dụng vũ khí gen cả, nên người chơi phải tự tay sử dụng vũ khí của từng đơn vị quân. Thành ra, tuy trận chiến thường diễn ra với số lượng không quá chục đơn vị quân nhưng bạn luôn có nguy cơ lâm vào cảnh điều khiển không xuể.

Để đơn giản hóa việc điều khiển, GR đưa ra chế độ tự động tác chiến, thế nhưng lại xung đột với tình thế chiến trận. Có phi thuyền sắp cạn máu, bạn điều khiển ra xa nhưng rồi nó lại tự động bò về chiến đấu tiếp. Kiểu thiết kế như thế đã gây rất nhiều khó chịu cho người chơi. Chuỗi cảm giác thất vọng vẫn chưa dừng tại đó. Khó có thể hiểu được tại sao một trò chơi chiến thuật thời gian thực trong không gian mà chỉ diễn ra trên mặt phẳng. Hoàn toàn không có những cảnh thuyền bạn nằm dưới thuyền địch hay đại loại như thế. Không gian vũ trụ gì mà cứ như "thế giới phẳng"... lì!

GR không cho người chơi lưu game giữa màn, chỉ cho phép lưu game tự động sau khi kết thúc một màn chơi. Cũng tương tự những gì trong Startrek: Legacy, bạn nhanh chóng gặp phải tình cảnh màn chơi quá dài, mà chỉ cần một sai sót nhỏ là "trắng tay". Dù nhiệm vụ hay, "tua" nhiều lần tất sẽ nhàm chán.

Cũng may với ý tưởng về chiến hạm sinh học độc đáo, các mô hình phi thuyền có phong cách riêng. Trò chơi có nhiều chủng tộc, mỗi chủng tộc lại có một kiểu khác nhau làm tăng tính đa dạng của mô hình. Bên cạnh đó các vụ nổ của phi thuyền rất ấn tượng. Tuy thế, giao diện của trò chơi hơi bị lạc hậu, trông tương tự những game "ông cố" thời Windows 95. Âm thanh mang âm hưởng độc đáo của thể loại thập tự chinh. Nếu quen thuộc với những bộ phim về đề tài này như The Kingdom of Heaven thì bạn sẽ thấy được nét tương đồng nhưng cũng chỉ dừng lại tại bản nhạc dạo đầu, mọi thứ về sau khá tẻ nhạt.

Thất vọng

Cuộc hành trình của Iconah rồi sẽ có điểm kết. Điều gì sẽ chờ đón anh ở The Universal Heart? Thật không may, ý tưởng độc đáo của Genesis Rising: The Universal Crusade không thắng nổi sự đầu tư thiếu kỹ lưỡng của nhà sản xuất. Có lẽ ít người đủ "máu" và gen... kiên nhẫn để đi hết chặng đường với Iconah.

VÂN ANH

ƯU
- Đồ hoạ đẹp, nhẹ.
- Ý tưởng độc đáo.

KHUYẾT
- Thiếu đầu tư ở mọi mặt.

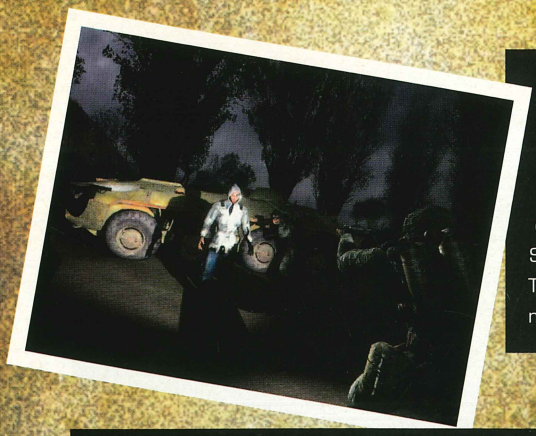
Không có gì đảm bảo cho tính mạng một con người lẻ loi trong The Zone, khi mà khắp nơi đầy những đối thủ và sinh vật nguy hiểm. Màn đêm luôn đè nặng quanh Chernobyl hay chính bạn...

Điểm nóng phóng xạ

Gần 20 năm sau tai nạn đầu tiên, một vụ nổ bất thường xảy ra vào ngày 13/4/2006, là nguyên nhân khiến cho những câu chuyện về nguồn năng lượng bất thường, các chủng loại sinh vật đột biến gen và những dấu hiệu kỳ lạ mà khoa học không thể nào giải thích nổi bắt đầu lan truyền, thu hút sự quan tâm của một số phe phái. Kết quả, vành đai quân sự The Zone có bán kính 30km được thiết lập quanh điểm nóng Chernobyl nhằm ngăn chặn những kẻ liều mạng đang cố tìm kiếm những món hàng nguy hiểm.

Câu chuyện trong S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (SSoC) bắt đầu vào ngày 16/06/2012, khi Marked One thấy mình xuất hiện trong The Zone. Anh ta chẳng còn nhớ gì về ký ức của mình, ngoại trừ một ý nghĩ thôi thúc phải tìm cho bằng được Strelok, một cái tên lờ mờ trong tiềm thức. Hoặc bỏ qua tất cả, để tìm kiếm

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl			
PHÁT HÀNH	THQ	CẤU HÌNH	
		TỐI THIỂU	ĐỀ NGHỊ
PHÁT TRIỂN	GSC Game World	CPU	P4 2GHz	P4 3,0GHz
		RAM	512 MB	1 GB
THỂ LOẠI	Hành động	VGA	128 MB GeForce 5700/Radeon 9600	256 MB GeForce 7900/Radeon X1850
NGÀY PHÁT HÀNH	20/03/2007			
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	10 GB	
ESRB	Mature	OS	Windows 2000/XP	

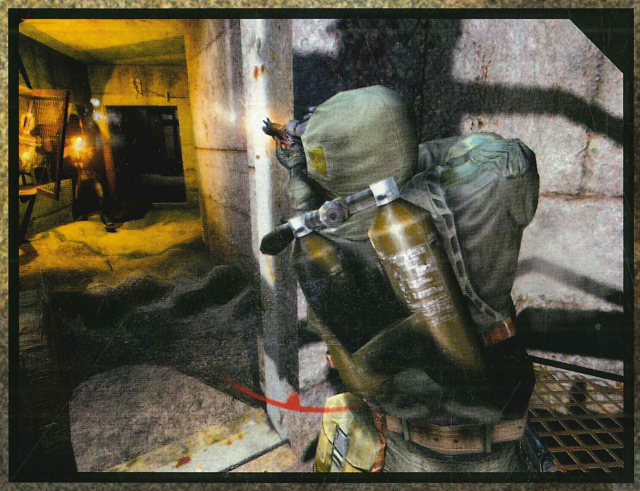


NHẬT KÝ CỦA MARKED ONE

Quái lạ... Sao mọi thứ trở nên mơ hồ thế nhỉ? Tôi nhớ có 1 chiếc xe... Họ chở tôi đi đâu đó khá lâu... toàn thân tôi đau nhức dữ dội... Xung quanh toàn là bóng đêm... Điều gì đã xảy ra? Tôi chẳng biết nữa... Chán thật... Giờ thì gã béo này gọi tôi là Marked One, chẳng qua là vì gã thấy cái hình xăm trên tay tôi mà thôi. Rồi thêm cái nhiệm vụ giết gã Strelok nào đó thật khó hiểu trong chiếc PDA của tôi, mà nó có phải của tôi không vậy? Tôi thậm chí chả biết Strelok là tên quái quỷ nào nữa... Quỷ tha ma bắt! Tất cả là cơn ác mộng thật khủng khiếp. Làm gì bây giờ? Đi đâu đây? Mà tôi là ai cơ chứ?

THẢM HỌA CHERNOBYL

Vụ nổ xảy ra ngày 26/4/1986 đã thổi bay phần nóc của lò phản ứng số 4 trong nhà máy điện hạt nhân Chernobyl (Ukraine). Tai nạn này phát tán khối lượng bụi phóng xạ khổng lồ vào khí quyển, ảnh hưởng tới một khu vực rộng lớn của Liên Xô và châu Âu vào thời điểm đó. Nhà máy điện hạt nhân Chernobyl vẫn tiếp tục sản xuất điện thêm 14 năm sau thảm họa và chỉ đóng cửa hoàn toàn vào năm 2000 do sức ép của quốc tế. Chernobyl trở thành nơi nhiễm phóng xạ nặng nhất trên trái đất hiện nay.



những vật dụng độc nhất vô nhị, hình thành trong vùng đất nhiễm phóng xạ nguy hiểm, với mục đích là những khoản thù lao khổng lồ? Một lý do hết sức đơn giản giải thích tại sao người ta lại dễ dàng bước chân xuống địa ngục. Và thế là có thêm 1 gã gia nhập đội quân Stalker.

Những nhiệm vụ khó chịu

Rất nhiều kẻ trả tiền cho 1 Stalker, bao gồm các thương nhân chuyên "gom hàng", các nhà khoa học hoặc một số tổ chức bí mật quan tâm đến việc tìm kiếm những artifact, thông tin hoặc kỹ thuật nào đó. Stalker không cần quan tâm đến chuyện mình phải làm gì, mà chỉ chú ý đến những kẻ hay ngáng đường: các băng nhóm vũ trang/bán vũ trang, quân đội, các sinh vật đột biến gen... thậm chí là các Stalker khác.

Nhiệm vụ đầu tiên mà bạn được giao, có thể là tấn công một băng cướp (bandit) tại một khu nhà hoang để giải thoát cho 1 stalker. Có 2 tùy chọn: tấn công tổng lực với sự giúp sức của các stalker hoặc chỉ đi một mình. Hãy thử chọn lần lượt cả hai cách, bạn sẽ nếm trải mùi vị lần đầu đấu súng trong SSoC. Rất thú vị. Đối thủ của bạn thông minh lắm đấy! Chúng biết tỏa ra nhằm phân tán sự tập trung của bạn, ẩn nấp sau các vật chắn, đi thành tốp 2-3 tên, độ chính xác khi khai hỏa cao... Nhưng điều gì cũng có hạn chế. Bạn cũng chỉ cần nấp sau một vật chắn là có thể tia từng tên không một chút khó khăn.

Ngoài những lần xâm nhập vùng đất mới hoặc thám hiểm các phòng thí nghiệm bí mật nằm sâu trong lòng đất, còn có rất nhiều nhiệm vụ bắt bạn chạy lòng vòng từ vùng đất này sang vùng đất khác để thực hiện rồi vòng về trả nhiệm vụ, hoặc một số nhiệm vụ bất ngờ khi qua mỗi địa điểm mới như hỗ trợ các stalker bảo vệ một vị trí nào đó... Cả một chuỗi nhiệm vụ liên tục bám chặt Marked One.

Về phần bạn, dù cố dọn dẹp sạch sẽ các khu vực mà mình đi qua, "kỳ đà" vẫn có thể xuất hiện trở lại để quấy rối. Oái oăm nhất là những lúc vừa mới chuyển màn đã được "tặng" cả băng đạn từ phía sau. Những tình tiết như vậy sẽ mang đến cho bạn cảm giác về một thế giới lúc nào cũng đầy rẫy nguy hiểm với các nguy cơ luôn rình rập. Save game là biện pháp có thể giúp bạn xả stress hữu hiệu nhất, và ...sống sót.

Nhìn chung, bạn có thể tự mình đơn giản hóa hệ thống nhiệm vụ bằng cách xác định rõ 2 điểm: vị trí thực hiện/trả nhiệm vụ và thời gian phải hoàn thành.

Hành trang cho Stalker

Trong quá trình thực hiện nhiệm vụ, bạn sẽ tìm được những khẩu súng phù hợp như shotgun, súng ngắn giảm thanh Noiseless Pistol, tiểu liên Fast-shooting Akm 74/2, súng bắn tỉa Sniper Obokan... cùng nhiều chiến lợi phẩm khác. Những địa điểm khá lý tưởng thường cung cấp vật phẩm cho bạn nữa là các trạm gác/khu doanh trại của các phe phái vũ trang, mà cái giá phải trả đôi khi cũng không phải là nhỏ đâu đấy.

Trên bước đường thám hiểm, bạn có thể tìm thấy các đồ vật dị thường (artifact, nằm rải rác xung quanh các mảnh đất nhiễm phóng xạ) như Sparkler có tác dụng chính là tăng sức bền Endurance (có thể chạy liên tục mà ít phải dừng lại để nghỉ mệt), hay Stone Blood (tự hồi phục máu

KINH NGHIỆM

- Sử dụng những hòm đồ đặt rải rác ở các vùng để chứa các vật dụng và vũ khí. Riêng các loại súng có thể bán cho các thương nhân để kiếm tiền.
- Khi nhặt súng của đối phương, hãy tháo đạn ra và bỏ súng đi (hoặc cất vào hòm đồ). Chỉ mang tối đa 2 súng lớn và 1 súng ngắn với một số lượng đạn vừa phải, chừng 3-400 viên cho mỗi loại. Cất bớt các vật dụng như rượu vodka, thuốc chống nhiễm phóng xạ (antiradiation drugs), băng gạc cầm máu (bandages)... cho nhẹ người.
- Trọng lượng hành trang lý tưởng: 25-30kg, vì bạn sẽ còn tiếp tục nhặt thêm đồ nữa.

- Trong lúc chiến đấu, hãy trang bị Stone Blood. Chúng sẽ hồi phục máu cho bạn mà không cần mở hành tranh ra để "bơm máu".

nhanh mà không cần dụng cụ y tế hoặc thức ăn), Fireball làm giảm độ nhiễm bức xạ (Radiation)...

Về sau, chiến lợi phẩm mà bạn thu được sẽ vượt quá khả năng mang vác (đến nỗi Marked One không thể di chuyển được). Lúc này, bạn sẽ phải tính đến bài toán trọng lượng mà nhân vật phải cáng đáng khi di chuyển qua 2-3 vùng đất liên tiếp. Bạn cũng nên giảm bớt trọng lượng hành lý, tăng cường khả năng di chuyển nhanh khi kết hợp với các artifact tăng sức bền.

Và thực tế trong game

Thời gian trong SSoC cũng đáng lưu ý vì đây có thể xem là thách thức ngầm, ước lượng 1 giây thực tế = 1 phút trong game, nếu bạn đã thực hiện xong nhiệm vụ mà không thông báo kết quả đúng hạn định (hay còn gọi là trả nhiệm vụ), xem như bạn đã thất bại. Trước khi đặt chân vào vùng đất mới, bạn nên kiểm tra lại các nhiệm vụ còn sót để tránh thất bại "vô duyên", đồng thời tìm xem có nhiệm vụ nào cần thực hiện ở vùng đất đó không để đỡ "chạy đi chạy lại". Còn chiếc PDA có vẻ như là một thiết bị cầm tay ghi nhận lại tất cả thông tin mà Marked One có được, bao gồm nhiệm vụ, bản đồ, nhật ký, các dấu mối liên lạc... Có lẽ do nó chẳng được sạc pin, nên hơi "mất điện": thông tin đã xem luôn được "làm mới" với thông tin vừa nhận được, nên hơi vất cả khi tìm thông tin cần xem.

Có nhiều loại súng trong SSoC mà sức sát thương và độ chính xác hoàn toàn khác nhau, cũng như phụ thuộc một phần vào khoảng cách và cách bắn. Điều này giúp bạn lựa chọn được loại súng phù hợp với mình. Mặt khác, nếu chọn vũ khí không thích hợp với cự ly, dù đối phương luôn lọt vào tầm bắn, bạn vẫn không thể hạ được mục tiêu nhanh như ý muốn (bạn không thể hạ 1 mục tiêu từ hơn 300m với 1 băng đạn súng ngắn). Do vậy, đừng quá ngạc nhiên khi bạn đã ngắm trúng (hồng tâm chuyển từ trắng sang đỏ) mà đối thủ vẫn ...nhe răng cười! Cụ thể, khi bắn AK ở cự ly 150m (khẩu Fast-shooting Akm 74/2), đích đến của viên đạn sẽ nằm phía dưới điểm ngắm của hồng tâm, đồng thời nòng súng sẽ bị giật lên. Nếu bắn từng viên một hoặc 2-3 viên/lúc, thì sẽ tuân theo đúng "quy luật" trên. Nếu bắn cả 1 băng, thì khoảng từ viên thứ 15 trở đi, độ giật bỗng ngừng lại và đạn sẽ ghim quanh hồng tâm. Khoảng cách nâng hồng tâm cũng phụ thuộc vào khả năng phán đoán cự ly của người chơi, thường là 1-2mm tính từ đỉnh đầu mục tiêu cho cự ly 150m.

Đa số các cảnh trong SSoC đều mờ mờ ảo ảo theo môi trường. Engine X-Ray có lẽ chưa được tối ưu nên game chạy khá nặng, bạn hãy hạ độ phân giải cũng như chất lượng đồ họa xuống mức thấp để đỡ giật hình. Với máy tính AMD Athlon64 5000+, RAM 1GB, card đồ họa 256MB ASUS EAX1950XT, ở mức Medium (do game tự thiết lập), đôi lúc game vẫn "đứng im" trong khoảng 2-3 giây. Còn về âm thanh, nếu tắt đi, chắc chắn bạn sẽ khó thoát khỏi những dường dạn bản lén, hay những bẫy phóng xạ giăng khắp The Zone.

Chỉ dành cho dân hành động

Dù lồng ghép hệ thống nhiệm vụ theo kiểu game nhập vai, nhưng rõ ràng lối chơi mang tính "sống còn" của S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl không thích hợp với các fan nhập vai. Còn dân hành động thì khác, họ bắt mình phải động não, nếu muốn tìm ra "cái gì đó" với tựa game khó xơi này.

HOÀNG KIM

ƯU
- Bản đồ theo từng vùng đất. Môi trường rộng lớn, phức tạp.
- Nhiệm vụ đa dạng.

KHUYẾT
- Game chạy nặng.
- Nhiệm vụ đôi lúc không rõ ràng.
- Tốn nhiều thời gian để di chuyển.

TEEN T
CONTENT RATED BY ESRB

IL-2 STURMOVIK 1946

KHÔNG CHIẾN TRỜI ÂU

IL-2 STURMOVIK: 1946	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	MaddoxGames
THỂ LOẠI	Mô phỏng máy bay
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	13/03/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD

CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII, AMD 1 GHz, 512MB RAM, VGA Geforce, ATI 64 MB, DirectX 9, HDD 1,1 GB, Windows 98/ME/2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,4 GHz, 1GB RAM, VGA Geforce, ATI 128 MB, DirectX 9, HDD 1,1 GB, Windows 98/ME/200/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Intel E6300, 1GB RAM, VGA Geforce, ATI Radeon X1600, Mainboard Asus P5W DH Deluxe, HDD 1,1 GB, Windows 98/ME/200/XP

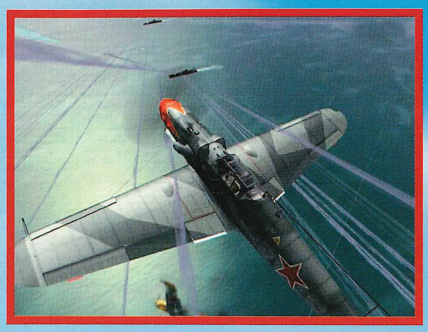
Cho dù nếu bạn không phải là fan của dòng game lái máy bay mô phỏng thì chắc cũng từng biết đến tựa game IL-2, một trong những game "đỉnh" của thể loại game này.

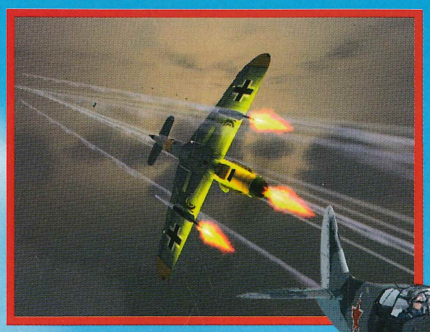
Nếu Flight Simulator X là "tượng dài" vững chắc trong dòng mô phỏng máy bay thương mại thì IL-2 cũng không hề kém cạnh trong lĩnh vực mô phỏng máy bay chiến đấu. IL-2 hầu như lột tả được hết những nỗi kinh hoàng của bầu trời thời Đệ Nhị Thế Chiến vào những năm 1946, đặc biệt tại châu Âu, Thái Bình Dương và vùng Viễn Đông. Trong đó các quốc gia tham gia trực tiếp vào chiến tranh là Liên Xô và Đức,

có thể xem những nơi này là những "trời lửa" khốc liệt nhất.

Phút đầu làm quen

Thông thường khi bắt đầu một trò chơi mới, người chơi cần tham gia phần hướng dẫn "Training", tuy không bắt buộc, nhưng đối với thể loại game khó như IL-2 STURMOVIK: 1946 thì bạn dừng nên bỏ qua phần này. Với thiết kế khá công phu, các kỹ thuật cơ bản như cất cánh, hạ cánh, tập ném bom đúng vị trí..., Training được chia thành từng





bài tập riêng và ngắn gọn, giúp ích rất nhiều cho người mới "lái" lần đầu.

Hệ thống chiến đấu

Màn hình chính của game có tất cả 12 mục phân bố trong 2 cột. Vị trí đầu tiên là mục chơi nhanh, từng nhiệm vụ riêng biệt (Single Missions), mục chơi này rất thích hợp cho những phi công nào thích "đánh nhanh, rút gọn". Mục chơi nhanh cho phép người chơi tùy chọn các kiểu máy bay cũng như nhiệm vụ khác nhau. Ví dụ, nếu chọn không lực Liên Xô với loại máy bay tiêm kích IL-2, người chơi sẽ được thỏa mãn với 7 nhiệm vụ khá "dễ". Khi tham gia mục Pilot Career, người chơi được phép chọn lựa nhập vai không quân của 18 quốc gia khác nhau, trong đó có các quốc gia lớn và nổi tiếng trong Đệ Nhị Thế Chiến như: Liên Xô, Pháp, Đức, Hungary... Tùy vào việc bạn tham gia không lực của quốc gia nào thì bạn sẽ có từng nhiệm vụ cụ thể khác nhau. Nhiệm vụ của người chơi rất đa dạng như tiêu diệt đội bay của đối phương, tấn công và ném bom các địa điểm trọng yếu được phòng ngự chặt chẽ... Mục chơi nhiều người (Multiplayer) cho phép người chơi có thể thành lập phi đội riêng cùng bạn bè tham gia các thể loại lái máy bay chiến đấu khá phổ biến là: Dogfight, Cooperative, Campaign. Mục tiếp theo là Quick Mission Builder, cho phép người chơi tự tạo và hoàn thành nhiệm vụ đó. Tương tự như vậy, mục Full Mission Builder, người chơi sẽ tự thiết kế một màn chơi hoàn chỉnh, nhờ sự hỗ trợ của công cụ xây dựng bản đồ được tích hợp sẵn vào game.

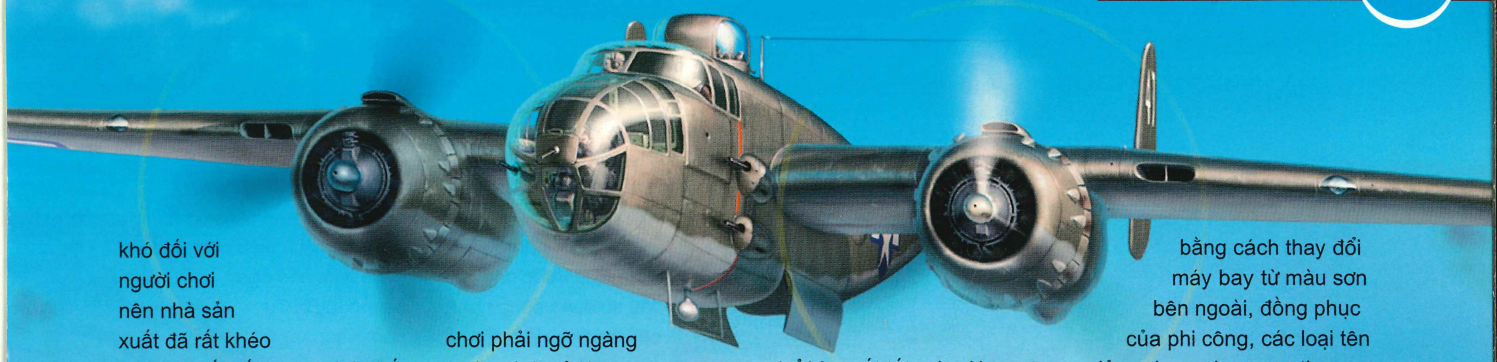
Sau mỗi màn chơi người chơi sẽ thấy tuỳ chọn lưu lại quá trình thực hiện nhiệm vụ của mình bằng một đoạn phim, mục Play Track này cho phép người chơi xem lại các đoạn phim đã lưu. Mục Pilot cung cấp thông tin cá nhân và thành tích của người chơi. Mục Controls khá quan trọng vì nó cung cấp các phím tắt điều khiển máy bay mặc định của game, người chơi có thể thay đổi sao cho phù hợp nhất với thói quen điều khiển của mình. View Objects cung cấp thông tin nhiệm vụ cần phải hoàn thành cho người chơi. Mục Credits thông tin về những người tham gia thực hiện game.

Chiến thuật cơ bản

Ngoài việc khôn khéo thể hiện qua kỹ năng lái máy bay, cần biết chọn lựa thời cơ thích hợp để có thể tạo thế bất ngờ tấn công đối phương như việc cho phi cơ của mình bay thật cao, ngoài tầm mắt của đối phương. Chờ thời điểm phi đội của đối phương bay qua, bất ngờ lao xuống đánh cắt ngang đội hình, hoặc bắn từ phía sau đánh tới rất hiệu quả. Tương tự, nếu người chơi không muốn bay lên cao tập kích, thì có thể bay sát mặt đất, mặt biển rồi bất ngờ bay vọt lên tấn công phi đội của đối phương. Nếu một mình người chơi thì dù bắn giỏi đến mấy cũng khó lòng đối chọi với phi đội đông đảo của đối phương, vì thế ngoài đối sách khôn ngoan, người chơi cần phối hợp nhịp nhàng, đúng lúc các câu lệnh sao cho khớp với thực trạng của trận không chiến bằng phím "Tab". Có lúc người chơi sẽ phải cần đến các câu lệnh như: "Cover Me", kêu gọi đồng đội bắn yểm trợ để mình rảnh rỗi thực hiện ý đồ chiến thuật. Câu lệnh "Attack My Target" rất phù hợp khi người chơi đã cố hết sức theo đuôi mãi mà vẫn không thể bắn hạ đối phương và cần thêm sự trợ giúp của đồng đội, tăng cường hỏa lực quyết bắn hạ mục tiêu... Các câu lệnh cho phép người chơi linh hoạt trong việc hướng dẫn đồng đội tiêu diệt một loại mục tiêu xác định. Nếu thiếu các câu lệnh hỗ trợ, sự tương tác khi chiến đấu, chắc hẳn việc hoàn thành nhiệm vụ của bạn là không tưởng.

Cách điều khiển máy bay

Dường như "thông cảm" việc điều khiển một chiếc phi cơ bằng tay là rất



khó đối với người chơi nên nhà sản xuất đã rất khéo léo khi thiết kế game có 2 chế độ lái. Chế độ lái mô phỏng bằng tay và chế độ lái tự động (Auto pilot). Ngay từ lúc cất cánh, người chơi lập tức nhận biết được việc điều khiển chú "chim sắt" không hề dễ dàng như mình tưởng. Việc tự mình điều khiển máy bay cất, hạ cánh không phải là dễ thực hiện, vì vậy cách tốt nhất là nên kết hợp giữa lái tự động và điều khiển bằng tay. Khi hạ và cất cánh chúng ta sử dụng chế độ Auto pilot; Khi đến gần mục tiêu thì chuyển sang lái bằng tay để có thể linh hoạt trong việc tìm và diệt đối phương. Chế độ lái tự động cộng với đồ hoạ "nặng" sẽ là ưu điểm của game dành cho những ai thích sử dụng game để đo điểm hệ thống. Bạn chỉ cần bấm phím "A" là game sẽ tự động làm nhiệm vụ một cách tốt nhất. Có thể nói hệ thống AI của game được xây dựng khá tốt, máy bay trong game rất thông minh và xử lý các tình huống khó khăn, khẩn cấp rất tài tình và khéo léo, đến nỗi đôi lúc khiến người chơi phải ngỡ ngàng trước cách xử lý ngoạn mục của máy.

Một điểm rất hay của game IL-2 STURMOVIK: 1946 mà nếu không nhắc đến sẽ là một thiếu sót đáng tiếc, đó chính là game cho phép chỉnh tốc độ chơi trong game bằng phím mặc định là "[" và "]", tính năng này giúp người chơi rút ngắn thời gian chờ đợi phi đội bay của mình đến mục tiêu của nhiệm vụ. Để các màn chơi luôn sôi động và kịch tính, người chơi có thể chủ động cho qua nhanh những thời điểm mà mình cho là không cần thiết hay cản trở việc thực hiện nhiệm vụ. Tốc độ trong game được tuỳ biến từ chậm hơn ¼, ½ hoặc nhanh gấp 2, 4, 6, 8 lần so với tốc độ bình thường.

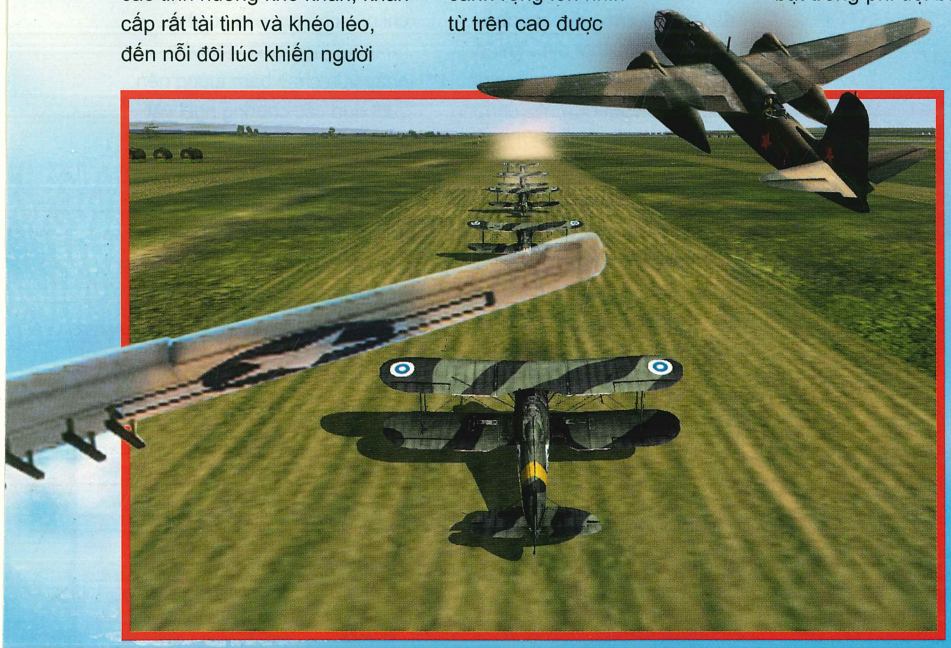
Hình ảnh và âm thanh

Hình ảnh trong game IL-2 STURMOVIK: 1946 có thể nói là đẹp tuyệt vời. Các cảnh rộng lớn nhìn từ trên cao được thể hiện rất tốt, các đám mây trắng trôi bồng bềnh, mượt mà và có các hình dạng khác nhau khiến người chơi có cảm giác đây là các đám mây thật. Các hiệu ứng ánh sáng khi đạn từ máy bay bắn ra, các cột khói từ đuôi tên lửa và từ các vụ cháy máy bay được thể hiện rất tốt. Người chơi có thể thấy rõ các vệt khói đen uốn lượn trên bầu trời do máy bay bị trúng đạn lảo đảo đâm đầu xuống mặt đất... Nhân vật chính của game - các loại máy bay được tô vẽ, chăm chút đặc biệt cẩn thận đến từng chi tiết. Các chi tiết của máy bay trong game được mô phỏng hoàn toàn từ các máy bay thật nhờ đội ngũ làm game đã bỏ ra rất nhiều công sức để thu thập tài liệu từ kiểu dáng, kết cấu đến kích cỡ của các loại máy bay chiến đấu này. Người chơi có thể làm cho chiếc máy bay của mình trở nên đặc biệt nổi bật trong phi đội bay, cũng như trên nền trời bằng cách thay đổi máy bay từ màu sơn bên ngoài, đồng phục của phi công, các loại tên lửa, súng máy mang theo... Âm thanh thì không được xuất sắc bằng hình ảnh của game. Ngoại trừ tiếng động cơ máy bay, tiếng súng, tiếng tên lửa bắn trong game nghe rất "đã" tai, còn lại trong suốt thời gian làm nhiệm vụ, người chơi ít khi nghe được những bản nhạc hào hứng tạo cảm giác phấn chấn, nhạc chỉ xuất hiện ở màn hình chính hay bảng thông tin của nhiệm vụ. Thật là một thiếu sót không đáng có của IL-2.

Kết luận

Nhìn chung, IL-2 STURMOVIK: 1946 là game mô phỏng lái máy bay chiến đấu có cách chơi khá hay và hấp dẫn. Tuy nhiên, vì thể loại này tương đối khó, đòi hỏi người chơi phải kiên nhẫn lúc mới làm quen với game, đồng thời phải quản lý rất nhiều phím tắt, dễ làm người chơi nản lòng. Đó cũng là lý do chính khiến người chơi ít biết đến và bỏ qua một game hay như IL-2 STURMOVIK: 1946.

ĐẶNG THANH.



Ưu

Hình ảnh đẹp, cách chơi hấp dẫn và có rất nhiều loại máy bay chiến đấu, hệ thống AI của game rất tốt.

Khuyết

Game khá nặng nên khi load màn rất lâu, cận cảnh trong game không được chi tiết lắm. Các nhiệm vụ không liên tục và không tự chuyển tiếp được.

TMNT BỘ TỨ NIN

Nhanh nhẹn, vui nhộn và luôn gắn bó với nhau – đó là những chú rùa TMNT (Teenager Mutant Ninja Turlets). Dù đã ra mắt từ rất lâu, năm 1984, nhưng "biệt đội rùa" vẫn luôn là hình ảnh quen thuộc đối với lứa tuổi thiếu nhi. Năm 2007, bộ tứ này xuất hiện trở lại trong bộ phim TMNT 2007 và trò chơi TMNT.

PHONG CÁCH PHIM

Được xây dựng dựa theo phim nên TMNT mang nhiều yếu tố phim ảnh, nội dung cũng bám sát theo những tình huống trong kịch bản. Chỉ có điểm khác biệt nhỏ là chúng được dẫn dắt theo hình thức kể lại thông qua việc lật những trang truyện tranh. Còn những đoạn cắt cảnh trong game đều được lấy nguyên mẫu từ trong phim ra.

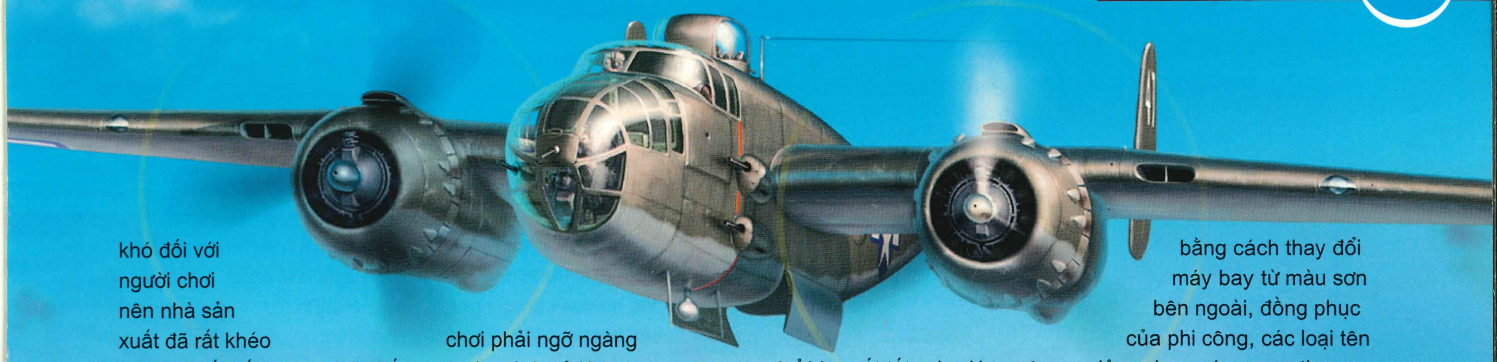
Đa số các game Ninja Rùa trước đây đều sử dụng công nghệ cel-shading để thể hiện những chú rùa theo phong cách truyện tranh, còn TMNT thì dùng một engine đồ họa của Ubisoft từng được sử dụng trong loạt game Prince of Persia. Engine này mang lại nhiều hiệu ứng cho game và trông gần gũi hơn với bộ phim cùng tên (tất nhiên các chú rùa không đạt được mức thể hiện như trong phim). Và do cảnh game thường diễn ra tại các tòa nhà và khu phố New York vào ban đêm nên đôi lúc tông màu không được tươi sáng cho lắm, nhất là những cảnh rừng cây. Ngoài ra, phần lồng tiếng của game cũng "tương tự" phim khi mang đến cho người chơi những câu thoại đậm chất vui nhộn của những chú rùa.

BỘ TỨ NHANH NHẸN

TMNT được thiết kế theo dạng platform – đi bài quen thuộc. Người chơi điều khiển một trong bốn thành viên của nhóm rùa vượt qua các chướng ngại vật, hạ đối thủ để thu thập điểm và mở các màn tiếp theo. Được phát triển bởi studio Montreal của Ubisoft (rất thành công cùng Prince of Persia) nên các màn chơi của TMNT đậm chất Prince of Persia. Những khe núi hẹp đòi hỏi kĩ năng nhảy bật tường vẫn như ngày nào, những pha búng người hay chạy bám tường vượt cạm bẫy một cách điệu nghệ khiến người viết nhớ ngay hoàng tử Ba Tư năm nào.

Điểm khác biệt giữa hai game là các pha leo trèo được các chú rùa thực hiện thoăn thoắt với đẳng cấp... ninja. Thế nên, một pha nhảy bật tường trong khe hẹp tốn nhiều công sức với chàng hoàng tử thì chỉ là chuyện cỏn con với những chú rùa. Thậm chí các chú rùa còn có khả năng kết hợp giữa việc vừa nhảy vừa chạy bám tường nên vượt qua các chướng ngại vật khá dễ dàng. Nếu chẳng may "dụng" chướng ngại vật khó hơn thì TMNT mang đến những kỹ năng đặc trưng cho từng chú rùa để ứng dụng vào tình huống thích hợp. Ví dụ Leo có khả

TMNT	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montreal
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	20/03/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,5GHz hoặc tương đương, RAM 512MB, VGA 64 MB hỗ trợ Pixel Shader 1.1, HDD 1,6GB Windows XP/Vista



khó đối với người chơi nên nhà sản xuất đã rất khéo léo khi thiết kế game có 2 chế độ lái. Chế độ lái mô phỏng bằng tay và chế độ lái tự động (Auto pilot). Ngay từ lúc cất cánh, người chơi lập tức nhận biết được việc điều khiển chú "chim sắt" không hề dễ dàng như mình tưởng. Việc tự mình điều khiển máy bay cất, hạ cánh không phải là dễ thực hiện, vì vậy cách tốt nhất là nên kết hợp giữa lái tự động và điều khiển bằng tay. Khi hạ và cất cánh chúng ta sử dụng chế độ Auto pilot; Khi đến gần mục tiêu thì chuyển sang lái bằng tay để có thể linh hoạt trong việc tìm và diệt đối phương. Chế độ lái tự động cộng với đồ hoạ "nặng" sẽ là ưu điểm của game dành cho những ai thích sử dụng game để đo điểm hệ thống. Bạn chỉ cần bấm phím "A" là game sẽ tự động làm nhiệm vụ một cách tốt nhất. Có thể nói hệ thống AI của game được xây dựng khá tốt, máy bay trong game rất thông minh và xử lý các tình huống khó khăn, khẩn cấp rất tài tình và khéo léo, đến nỗi đôi lúc khiến người chơi phải ngỡ ngàng trước cách xử lý ngoạn mục của máy.

Một điểm rất hay của game IL-2 STURMOVIK: 1946 mà nếu không nhắc đến sẽ là một thiếu sót đáng tiếc, đó chính là game cho phép chỉnh tốc độ chơi trong game bằng phím mặc định là "[" và "]", tính năng này giúp người chơi rút ngắn thời gian chờ đợi phi đội bay của mình đến mục tiêu của nhiệm vụ. Để các màn chơi luôn sôi động và kịch tính, người chơi có thể chủ động cho qua nhanh những thời điểm mà mình cho là không cần thiết hay cản trở việc thực hiện nhiệm vụ. Tốc độ trong game được tuỳ biến từ chậm hơn ¼, ½ hoặc nhanh gấp 2, 4, 6, 8 lần so với tốc độ bình thường.

Hình ảnh và âm thanh

Hình ảnh trong game IL-2 STURMOVIK: 1946 có thể nói là đẹp tuyệt vời. Các cảnh rộng lớn nhìn từ trên cao được thể hiện rất tốt, các đám mây trắng trôi bồng bềnh, mượt mà và có các hình dạng khác nhau khiến người chơi có cảm giác đây là các đám mây thật. Các hiệu ứng ánh sáng khi đạn từ máy bay bắn ra, các cột khói từ đuôi tên lửa và từ các vụ cháy máy bay được thể hiện rất tốt. Người chơi có thể thấy rõ các vệt khói đen uốn lượn trên bầu trời do máy bay bị trúng đạn lảo đảo đâm đầu xuống mặt đất... Nhân vật chính của game - các loại máy bay được tô vẽ, chăm chút đặc biệt cẩn thận đến từng chi tiết. Các chi tiết của máy bay trong game được mô phỏng hoàn toàn từ các máy bay thật nhờ đội ngũ làm game đã bỏ ra rất nhiều công sức để thu thập tài liệu từ kiểu dáng, kết cấu đến kích cỡ của các loại máy bay chiến đấu này. Người chơi có thể làm cho chiếc máy bay của mình trở nên đặc biệt nổi bật trong phi đội bay, cũng như trên nền trời bằng cách thay đổi máy bay từ màu sơn bên ngoài, đồng phục của phi công, các loại tên lửa, súng máy mang theo... Âm thanh thì không được xuất sắc bằng hình ảnh của game. Ngoại trừ tiếng động cơ máy bay, tiếng súng, tiếng tên lửa bắn trong game nghe rất "đã" tai, còn lại trong suốt thời gian làm nhiệm vụ, người chơi ít khi nghe được những bản nhạc hào hứng tạo cảm giác phấn chấn, nhạc chỉ xuất hiện ở màn hình chính hay bảng thông tin của nhiệm vụ. Thật là một thiếu sót không đáng có của IL-2.

Kết luận

Nhìn chung, IL-2 STURMOVIK: 1946 là game mô phỏng lái máy bay chiến đấu có cách chơi khá hay và hấp dẫn. Tuy nhiên, vì thể loại này tương đối khó, đòi hỏi người chơi phải kiên nhẫn lúc mới làm quen với game, đồng thời phải quản lý rất nhiều phím tắt, dễ làm người chơi nản lòng. Đó cũng là lý do chính khiến người chơi ít biết đến và bỏ qua một game hay như IL-2 STURMOVIK: 1946.

ĐẶNG THANH.

Ưu

Hình ảnh đẹp, cách chơi hấp dẫn và có rất nhiều loại máy bay chiến đấu, hệ thống AI của game rất tốt.

Khuyết

Game khá nặng nên khi load màn rất lâu, cận cảnh trong game không được chi tiết lắm. Các nhiệm vụ không liên tục và không tự chuyển tiếp được.

TMNT BỘ TỨ NIN

Nhanh nhẹn, vui nhộn và luôn gắn bó với nhau – đó là những chú rùa TMNT (Teenager Mutant Ninja Turlets). Dù đã ra mắt từ rất lâu, năm 1984, nhưng "biệt đội rùa" vẫn luôn là hình ảnh quen thuộc đối với lứa tuổi thiếu nhi. Năm 2007, bộ tứ này xuất hiện trở lại trong bộ phim TMNT 2007 và trò chơi TMNT.

PHONG CÁCH PHIM

Được xây dựng dựa theo phim nên TMNT mang nhiều yếu tố phim ảnh, nội dung cũng bám sát theo những tình huống trong kịch bản. Chỉ có điểm khác biệt nhỏ là chúng được dẫn dắt theo hình thức kể lại thông qua việc lật những trang truyện tranh. Còn những đoạn cắt cảnh trong game đều được lấy nguyên mẫu từ trong phim ra.

Đa số các game Ninja Rùa trước đây đều sử dụng công nghệ cel-shading để thể hiện những chú rùa theo phong cách truyện tranh, còn TMNT thì dùng một engine đồ họa của Ubisoft từng được sử dụng trong loạt game Prince of Persia. Engine này mang lại nhiều hiệu ứng cho game và trông gần gũi hơn với bộ phim cùng tên (tất nhiên các chú rùa không đạt được mức thể hiện như trong phim). Và do cảnh game thường diễn ra tại các tòa nhà và khu phố New York vào ban đêm nên đôi lúc tông màu không được tươi sáng cho lắm, nhất là những cảnh rừng cây. Ngoài ra, phần lồng tiếng của game cũng "tương tự" phim khi mang đến cho người chơi những câu thoại đậm chất vui nhộn của những chú rùa.

BỘ TỨ NHANH NHẸN

TMNT được thiết kế theo dạng platform – đi bài quen thuộc. Người chơi điều khiển một trong bốn thành viên của nhóm rùa vượt qua các chướng ngại vật, hạ đối thủ để thu thập điểm và mở các màn tiếp theo. Được phát triển bởi studio Montreal của Ubisoft (rất thành công cùng Prince of Persia) nên các màn chơi của TMNT đậm chất Prince of Persia. Những khe núi hẹp đòi hỏi kĩ năng nhảy bật tường vẫn như ngày nào, những pha búng người hay chạy bám tường vượt cạm bẫy một cách điệu nghệ khiến người viết nhớ ngay hoàng tử Ba Tư năm nào.

Điểm khác biệt giữa hai game là các pha leo trèo được các chú rùa thực hiện thoăn thoắt với đẳng cấp... ninja. Thế nên, một pha nhảy bật tường trong khe hẹp tốn nhiều công sức với chàng hoàng tử thì chỉ là chuyện cỏn con với những chú rùa. Thậm chí các chú rùa còn có khả năng kết hợp giữa việc vừa nhảy vừa chạy bám tường nên vượt qua các chướng ngại vật khá dễ dàng. Nếu chẳng may "đụng" chướng ngại vật khó hơn thì TMNT mang đến những kỹ năng đặc trưng cho từng chú rùa để ứng dụng vào tình huống thích hợp. Ví dụ Leo có khả

TMNT	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montreal
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	20/03/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,5GHz hoặc tương đương, RAM 512MB, VGA 64 MB hỗ trợ Pixel Shader 1.1, HDD 1,6GB Windows XP/Vista

ƯU
- Lối chơi nhanh, đơn giản
- Chơi kết hợp cả bàn phím và gamepad

KHUYẾT
- Màn chơi kém sáng tạo
- Góc quay đôi khi gây khó chịu
- Không cho phép chơi 2 người

TMNT™ NINJA RÙA

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

năng đi xuyên song sắt, còn Mike dễ dàng vượt qua mọi khoảng cách nhờ chiếc "chong chóng tre" - biến đổi từ côn nhị khúc... Thực hiện những động tác trên cũng không mấy khó khăn bởi đã được đơn giản hóa để phù hợp với thiếu nhi.

Bên cạnh yếu tố tốc độ, TMNT còn đề cao tính đồng đội. Lúc đầu game chỉ có những màn hành động đơn lẻ của từng nhân vật. Về sau, khi có "đủ bộ" thì tính đồng đội mới thể hiện rõ. Nhiều chướng ngại vật đòi hỏi người chơi phải vận dụng khả năng thích hợp của từng thành viên. Một số khác đòi hỏi sự kết hợp của cả 2 người.

Tiêu biểu nhất như lúc bám tay nhau tung người qua hố sâu hay khi đối đầu với tốp 4-5 tên địch. Nếu đơn độc sẽ mất khá nhiều thời gian nhưng khi được hỗ trợ thì dễ dàng hơn nhiều. Bật mí với bạn là mỗi chàng rùa đều có miếng đánh đôi khác nhau nên phải biết cách phối hợp ăn ý. Mặt khác, khi chú rùa bị đánh ngã, game sẽ không hiện lên thông báo "game over". Thay vào đó là cảnh một chú rùa khác sẽ ra đỡ bạn dậy tiếp tục game - hình ảnh đầy tinh thần đồng đội.

... NHƯNG HAY XẢY CHÂN

Tiếc thay, nét vui nhộn, nhẹ nhàng bị lạm dụng, khiến TMNT trở nên "nhạt nhẽo". Các màn chơi trong game hướng tới một đích duy nhất là càng nhanh càng tốt. Sẽ không có gì phải phàn nàn nếu chúng được thiết kế đa dạng hơn. Bởi phần lớn thời gian người chơi sẽ dành cho việc nhảy nhót. Việc chạy nhảy lại bị giới hạn bởi góc nhìn đôi khi như "chọc tức" người chơi. Nhiều lúc đang tung tăng vượt qua nóc nhà thì ngờ đâu phía sau đó lại là hố sâu. Kết quả: chàng Ninja rùa đành lên tiếng xin lỗi anh em vì đã hụt hố, bạn phải đi lại từ đầu mà thời gian thì vẫn tính.

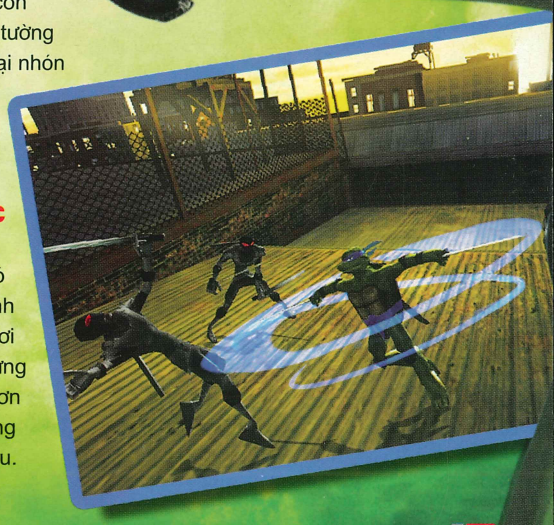
Điểm kém hấp dẫn khác nằm ở phần chiến đấu với kẻ địch. Kẻ địch thường xuất hiện giữa đường đi với nhiệm vụ "câu giờ" là chính. Muốn giải quyết nhanh thì bạn có thể sử dụng đồng đội nhưng vấn đề ở chỗ màn chiến đấu này khá tẻ nhạt. Bạn chỉ có đúng một chiêu tấn công, thêm vài tư thế né đòn nữa, gần như phần đối đầu với kẻ địch trong game được làm cho có lệ. Ngay cả những trận đấu trùm hiếm hoi cũng không khác gì. Vẫn chiêu thức ấy, cách đánh ấy, không có sức sáng tạo. Bạn lỡ tay gục ngã, không sao, cứ tiếp tục đánh đến khi trùm thua thì thôi.

Do một số động tác của Ninja Rùa được kết hợp trên cùng một nút, nên dễ dàng thực hiện nhiều động tác cần sự kết hợp. Tuy vậy, đây cũng là nguyên nhân gây lỗi: vì gắn kết giữa nút nhảy và chạy bám tường với nhau nên trong nhiều tình huống khi người chơi cần nhảy thì lại thành chạy bám tường, còn lúc cần chạy bám tường thì chàng rùa kia lại nhón chân nhảy tọt xuống hố. Nói sao nhỉ: "bó tay".

VẪN CHƠI ĐƯỢC

Thiếu yếu tố hấp dẫn, TMNT có thể bị xếp vào danh sách những trò chơi ăn theo phim. Nhưng nhìn chung, tính đơn giản, vui nhộn trong game còn rất nhiều. Kết thúc mỗi màn, người chơi có thể thu thập được một lượng điểm kha khá để mở những đoạn clip và đồ đạc giúp thư giãn thoải mái. Với hình ảnh và âm thanh đều chấp nhận được, TMNT hoàn toàn thích hợp cho việc "luyện ngón" hay đơn giản là chơi cho vui.

ANH TUẤN



BỘ TỨ NINJA RÙA

Leonardo: đeo băng bịt mặt màu xanh, là đội trưởng và thành viên lớn tuổi nhất trong nhóm. Luôn nghiêm túc, có tinh thần kỷ luật cao, Leo sử dụng 2 thanh kiếm Ninja làm vũ khí. Michenlangelo: đeo băng bịt mặt màu vàng da cam, trẻ tuổi, vui tính và có tinh thần đồng đội cao. Sử dụng côn nhị khúc, Mike thường tấn công với tốc độ kinh hoàng. Donatello: đeo băng bịt mặt màu tím, Don là chú rùa thông minh và nội tâm nhất nhóm. Lợi thế trong chiến đấu của Don là khoảng cách với vũ khí là cây gậy. Raphael: màu đỏ đại diện cho Raph, thể hiện tính cách: mạnh mẽ nhưng rất nóng tính. Mạnh về tấn công, Raph lấy 2 chiếc xiên làm vũ khí.

SILENT HUNTER 4
WOLVES OF THE PACIFIC
CUỘC CHIẾN TRONG LÒNG BIỂN

SH4 mang tính lịch sử cao khi tái hiện lại các trận chiến khốc liệt trong Đệ Nhị Thế Chiến. Ngay tại menu chính, game còn mang lại cho chúng ta cả một bảo tàng về các loại tàu như: tàu chiến, tàu ngầm, tàu chở hàng, máy bay...

SILENT HUNTER 4	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	23/03/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz, RAM 1024MB, VGA 128MB (DirectX 9.0c), HDD 6GB Windows XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 3GHz, RAM 2048MB, VGA 56MB (DirectX 9.0c)
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	CPU Intel E6300, RAM 1GB, VGA ATI Radeon X1600, MB Asus P5W DH Deluxe

Hai năm trước, Ubisoft đã khơi dậy trong lòng game thủ thể loại mô phỏng bằng tàu ngầm hạng nặng với game Silent Hunter 3 – tập trung vào những chiếc tàu ngầm Đức tại Bắc Đại Tây Dương trong suốt Đệ Nhị Thế Chiến, được thể hiện chân thật đến đáng kinh ngạc. Game diễn tả những hạm đội tàu ngầm rất đặc sắc thông qua chất lượng đồ họa, âm thanh vượt bậc và cách chơi hấp dẫn, hào hứng thông qua các chiến dịch trong game. SH4 với bối cảnh là những trận chiến hoành tráng, đầy khói lửa tại vùng biển rộng lớn Thái Bình Dương. Trong phần 4 này, các hạm đội tàu ngầm của chúng ta không còn đối mặt với quân Đức nữa, mà giờ đây sẽ là cuộc chiến mới với quân đội Nhật Bản – một quốc đảo hùng mạnh, tiên tiến về kỹ thuật cao tại châu Á. Nhưng yếu điểm của họ là nguồn lương thực, nhiên liệu cũng như các tài nguyên khác phải nhập từ nước ngoài, và nhiệm vụ của chúng ta lần này là ngăn chặn các nguồn tài nguyên đó không tới nơi được.

Các phím tắt trong game cũng bố trí khá hợp lý, tuy nhiên bạn không thể tìm thấy nó trong mục "Tùy chọn" (Option), mà phải vào hẳn trong game và bấm F1. Một khi đã làm chủ được hệ thống phím tắt, thì công việc di chuyển qua lại giữa các khoang tàu, đưa tàu ngầm lặn xuống, trồi lên hay tăng tốc sẽ trở nên dễ dàng hơn các thao tác chuột thông thường.

HÃY THỬ LÁI TÀU NGẦM

Đối với những người chơi mới biết đến thể loại lái tàu ngầm này thì trong SH4 cũng có hẳn "trường huấn luyện" Submarine School, giúp bạn làm quen các thao tác điều

khiển tàu chiến. Giai đoạn huấn luyện, làm quen với tàu ngầm diễn ra trong 4 màn từ căn bản cho tới môi trường chiến trận thật sự. Màn đầu tiên bạn sẽ làm quen với việc di chuyển tàu ngầm, tăng tốc, lặn ở các độ sâu khác nhau và xác định vị trí cần phải đến trên bản đồ. Nhiệm vụ sẽ được nâng cao với yêu cầu phải bắn hạ một chiếc máy bay của Nhật và một chiếc tàu chở hàng. Tất nhiên, chú tân binh sẽ hơi lọng cọng nếu chưa quen điều khiển súng phòng không. Khi đã có chút kinh nghiệm, bạn sẽ có dịp đấu với hàng không mẫu hạm to lớn của đối phương. Đối với những chiếc tàu loại này, một quả thủy lôi chỉ như "gãi ngứa" nên bạn phải phân phối và sử dụng thủy lôi sao cho hợp lý nhất. Thử thách "tốt nghiệp" cam go nhất với chiếc tàu chở hàng hạng nặng 10.000 tấn của đối thủ. Mọi chuyện không hề đơn giản khi xung quanh chiếc tàu đó còn có những máy bay cũng như các tàu chiến khác hộ tống.

CHIẾN ĐẤU DƯỚI LÒNG ĐẠI DƯƠNG

Cũng giống các phiên bản SH trước đây, bạn sẽ là chỉ huy chiếc tàu ngầm với đầy đủ các phương tiện chiến tranh như thủy lôi, súng phòng không... và với thủy thủ đoàn chuyên nghiệp. Bạn có thể di chuyển qua lại giữa các khoang tàu, từ phòng chỉ huy sang phòng quan sát kính tiềm vọng hay lên trên boong khi tàu đang nổi trên biển. Nếu vào phòng bản đồ, bạn sẽ có đầy đủ các công cụ để tính toán đường đi cho tàu như thước, com-pa, la bàn, viết chì, tẩy, thước đo độ... Nếu sử dụng các công cụ này hợp lý, bạn sẽ tìm ra các chiến lược độc đáo, tạo ra bất ngờ cho đối thủ. Trên boong tàu, bạn sẽ có thể điều khiển ba khẩu súng gồm một khẩu thuộc loại "hạng nặng" để tấn công các tàu cỡ nhỏ; hai khẩu súng máy dùng để tiêu diệt các máy bay và được bố trí đều trước và sau tàu ngầm, rất tiện lợi cho việc tấn công ở nhiều hướng khác nhau. Đừng quên "con mắt" của tàu ngầm là kính tiềm vọng. Bạn sẽ làm cho đối thủ phải kinh sợ với những quả thủy lôi từ xa, từ bên dưới đáy biển; sẽ có 4 đến 8 quả thủy lôi dành cho các mục tiêu trước mặt và 2 đến 4 quả thủy lôi cho các mục tiêu phía sau. Tuy nhiên, cũng nên lưu ý rằng thời gian nạp thủy lôi rất lâu và không nên phung phí thuỷ lôi. Một phần nữa cũng không kém quan trọng giúp người chơi tiết kiệm thời gian trong SH4 là khả năng hiệu chỉnh tốc độ của game, chiếc tàu ngầm của bạn có thể chạy với tốc độ ánh sáng, hay làm ngưng đọng thời gian là tùy thuộc vào sự điều chỉnh, khả năng làm chủ thời gian của bạn.

Với tư cách chỉ huy tàu ngầm, bạn còn phải theo dõi, sắp xếp vị trí cho các thủy thủ của mình. Nhờ vậy bạn có thể điều phối công việc hợp lý nhằm tối ưu khả năng của họ. Đừng quên các thủy thủ cũng chỉ là con người nên khi họ làm việc quá sức hay sau nhiều ngày đêm rong đuổi trên biển, hãy sắp xếp cho họ luân phiên nghỉ ngơi để "khoan sức dân".

Phần chơi chính cũng khá đơn giản gồm 2 phần. Nếu chọn theo nghề nghiệp hay làm tuần tra trong các trận chiến tranh thì bạn sẽ có các nhiệm vụ lần lượt phải làm theo từ năm 1941 đến 1944 với các loại tàu ngầm như Porpoise, Gato, Balao... Bên cạnh đó game cũng những nhiệm vụ nhanh, không bắt bạn phải mất hàng tuần để chờ đợi mục tiêu như phần chơi trên. Nếu cảm thấy chán với việc tiếp cận và nhấn chìm các tàu chiến thì SH4 cũng có một số nhiệm vụ khác giúp bạn giải khuây như đột nhập cảng của đối thủ và tiêu diệt chiếc tàu

chiến trong khi nó đang nghỉ, hay thả lính vào đằng sau chiến tuyến, tìm kiếm và cứu những phi công bị nạn...

Game có phần chơi mạng dành cho nhiều game thủ cùng sở thích chỉ huy tàu ngầm có thể cùng nhau sát cánh trong các trận đánh lớn. Đối với phần chơi mạng LAN, SH4 hỗ trợ tối đa 8 người chơi. Phần chơi qua Internet hỗ trợ tối đa 4 người. Đối với phần chơi đơn, bạn chỉ có thể nhập vai trong lực lượng hải quân Hoa Kỳ. Trong khi đó ở chế độ chơi đối địch của phần chơi mạng, bạn có thể phân chia gồm 1 người điều khiển các tàu lớn của Nhật và 7 người còn lại điều khiển tàu ngầm Hoa Kỳ để tấn công.

Điều này càng tăng thêm tính thú vị, kịch tính cho phần chơi mạng.

NHƯ MỘT BỘ PHIM HOÀNH TRÁNG...

Game SH4 rất nhiều chất lịch sử khi tái hiện các trận chiến khốc liệt trong Đệ Nhị Thế Chiến. Ngay tại menu chính, game còn có cả một bảo tàng về các loại tàu như: tàu chiến, tàu ngầm, tàu chở hàng, máy bay... đã được sử dụng trong chiến tranh. Đồ họa cũng sẽ làm bạn kinh ngạc trong việc thể hiện rất chi tiết hình ảnh các loại tàu chiến, không gian biển, ánh sáng động. Bạn sẽ cảm nhận được điều đó khi ngắm mặt trăng nhô cao vào ban đêm, hay bầu trời đầy sao khiến biển khơi như càng mênh mông và kia là cảnh chiếc tàu chiến Yamato của Nhật đang bốc cháy, tạo nên một cột khói khổng lồ giữa biển. Hình ảnh ngọn lửa của những chiếc tàu đối phương bị hạ giữa màn đêm sáng cả một vùng trời sẽ khiến bạn có những cảm xúc khó tả. Việc thiết kế các con tàu thì không có gì phải chê, tuy nhiên khi chơi ở độ phân giải 1024x768, các thủy thủ lại như tấm hình 2 chiều đơn giản! Điểm yếu của loạt game SH là không hỗ trợ chế độ chống răng cưa cho dù bạn có bật chế độ này ở card màn hình, và điều này cũng không tránh khỏi đối với phiên bản SH4.

Âm thanh của game khá đầy đủ và sống động cho dù tàu ngầm dường như tạo ra ít loại âm thanh. Trong khi chơi game, bạn có thể nghe tiếng rắc rắc khi tàu lặn quá sâu dưới sức ép của nước, tiếng chân vịt của các tàu lớn ở nơi xa hay tiếng báo cáo, ra lệnh của thuỷ thủ đoàn. Đặc biệt nhất của tàu ngầm vẫn là những tiếng "ping" vang vọng giữa biển khơi của hệ thống định vị mục tiêu. Phần âm thanh ở SH4 vẫn không có gì mới so với SH3, âm thanh được lấy lại hầu như y nguyên. Bên cạnh đó vẫn còn một số lỗi khi âm thanh bị lặp lại - bạn có thể tải bản patch 1.1 từ trang chủ để sửa lỗi này.

HẸN GẶP LẠI

Nếu bạn đã từng chơi qua loạt game SH hay là fan của thể loại game mô phỏng thì không nên bỏ qua SH4 với khung cảnh Thái Bình Dương. Bạn sẽ được chỉ huy nhiều loại tàu ngầm mới cùng với cách chơi được cải thiện qua hàng loạt nhiệm vụ khác nhau so với phiên bản SH3 trước đây. Cho dù bản patch 1.1 vẫn còn tồn tại một số lỗi nhỏ, hy vọng bản patch 1.2 sẽ tốt hơn. Thử xem bạn có khả năng làm thuyền trưởng không nhé!

THANH TRƯỜNG

ƯU:
- Hình ảnh đẹp và âm thanh hay.
- Gameplay rất hấp dẫn với các nhiệm vụ đa dạng.

KHUYẾT:
- Vẫn còn một số lỗi.
- Chỉ cho phép lái tàu ngầm của Mỹ.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdaivn@yahoo.com
ĐT HN: 04.7261373 ĐT HCM: 08.2961349

Best

Giá tốt nhất - Dịch vụ tốt nhất

- Giảm giá 10% tất cả linh kiện mua kèm máy
- Wii giá 5.700.000
- PSP Standard Pack giá 3.400.000
- PS3 bản 20GB giá 8.500.000
- PS3 bản 60GB giá 9.500.000
- PS2 giá 2.500.000
- XB360 giá 5.800.000
- DS Lite giá 2.500.000

Hãy liên hệ ngay số điện thoại : 04.726.13.73
hoặc truy cập vào địa chỉ www.hotgameshop.net
để biết thêm chi tiết về đợt siêu khuyến mại này

Để biết thông tin chi tiết bạn vui lòng tham khảo ở trang chủ www.shaiya.com.vn

Shaiya

Chương I: Cuộc Chiến Huyền Thoại

NỐI VÒNG TAY LỚN

Bắt đầu từ ngày 20/04/2007

Lần đầu tiên ở Việt Nam, cộng đồng gamer có thể cùng với nhà phát hành góp tay xây dựng, phát triển **Game Online** mà họ yêu thích.

Hãy cùng tham gia chương trình khuyến mãi "**Shaiya – Nối Vòng Tay lớn**".

Để nhận được những ưu đãi lớn chưa từng có trong làng Game Việt Nam.

SONO PHONG

SAIGON TEL Telecom-ISP & Software Development

SONO

Nhà tài trợ

NAVIBANK

NAM VIET NGAN HANG

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Super Dancer Online Sức Sống Trẻ

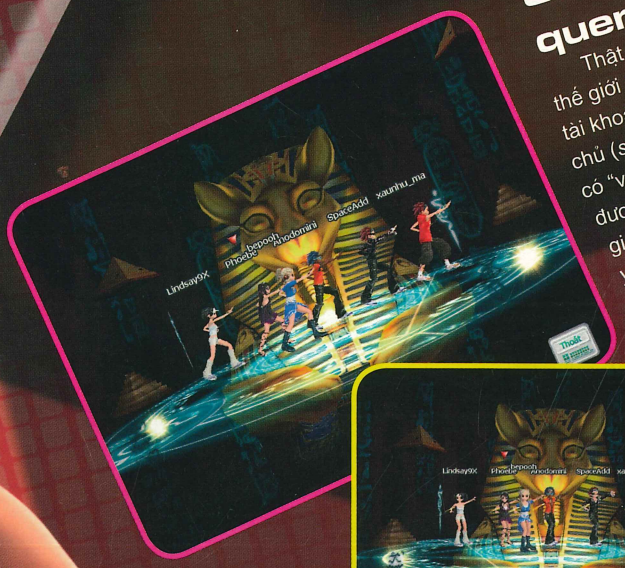
Quá mệt mỏi sau hàng giờ học tập, hay quá căng thẳng trước hàng đống công việc... bạn có cần thư giãn và "gặp gỡ" với những người "cùng cảnh ngộ"? Vậy hãy thử "lên sàn" Super Dancer Online để có những phút giây sảng khoái không ngờ!

SUPER DANCER ONLINE

PHÁT HÀNH	NetGame Asia
PHÁT TRIỂN	LifeStyle NetGame Service JSC
THỂ LOẠI	Casual Online Game
NGÀY PHÁT HÀNH	01/03/07
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	2CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1 GHz, 256MB RAM, VGA GeForce2 32MB, HDD 2 GB, Windows 98/2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	Celeron 2GHz, 512MB RAM, VGA GeForce4 64MB, HDD 2 GB, Windows 98/2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Core 2 Duo E6600, 1024MB RAM, VGA EN7950GT, HDD 2 GB, Windows 98/2000/XP

SDO - Lạ mà quen

Thật dễ dàng "thâm nhập" thế giới SDO: chỉ cần đăng ký tài khoản miễn phí tại trang chủ (*sdo.liveworld.com.vn*) là có "vé" vào sân. Dù là game được "trình bày" theo không gian 3 chiều, nhưng SDO yêu cầu cấu hình máy tính tương đối "bình dân" mà vẫn cho hình ảnh rất "OK". Hình ảnh 3D tương đối "chuẩn" với các góc nhìn rộng và dẹp nhờ hệ thống ánh sáng lấn sàn diễn sinh động, tất cả cuốn hút bạn hòa nhập nhanh chóng dù có thể bạn chỉ mới lần đầu "đi nhảy". Game được Việt hóa hoàn toàn nên người chơi dễ dàng tìm thấy những "điều mình cần" qua các biểu tượng ngộ nghĩnh và vui mắt.



Ngoài ra, khi vào game lần đầu, người chơi sẽ được hướng dẫn các chức năng cũng như cách nhảy một cách chi tiết. Các "vũ sư" mày tận tình hướng dẫn bạn từ những bước nhảy đơn giản cho đến những "cú flip" ngoạn mục...

Nếu từng nhảy "tưng tưng" với các game thùng tại siêu thị hay khu vui chơi nào đó, người chơi sẽ thấy SDO không xa lạ mấy. Với hệ thống phím bố trí rất thuận tiện, người chơi có thể thao tác bằng cả hai tay, nhất là trong các bước nhảy đòi hỏi "thị triển" 3 phím trở lên. Với dãy phím trái, các bạn chỉ việc sử dụng "W, A, S và D" tương ứng với "Lên, Trái, Xuống và Phải", còn tay kia đã có các phím mũi tên quen thuộc giúp bạn luôn cảm thấy thuận tiện trong những nhịp điệu trẻ trung, sôi động. Có điều lưu ý thanh năng lượng của mình, nếu bạn bị lỡ nhịp quá nhiều thì thanh năng lượng sẽ giảm từ từ, đồng nghĩa với việc điểm kinh nghiệm kiếm được sẽ mất dần đi. Vũ điệu bị ngưng ngay nếu thanh năng lượng trở nên trống rỗng, vì thế bạn phải chú ý đến các điệu nhạc và "tung đòn" hợp lý.

Hệ thống nhảy phong phú và đa dạng nên bạn đừng lo không tìm được thứ hợp với mình. Nào nhảy đơn, nhảy nhóm, thách đấu... đủ cả. Nhảy đơn có vẻ thích hợp với người mới vì có thể dễ dàng làm quen với các bước cơ bản nhất, cũng như không khí náo nhiệt, sống động của SDO. Bạn còn có thể kết bạn giao lưu với những "dancer" khác qua các kênh chat được tối ưu hóa và kèm thêm các hình thức biểu cảm rất "nhộn". Mỗi sàn nhảy đơn chỉ "chứa" được

Các bước nhảy cơ bản

Super Dancer Online (SDO) là gì? Thật sự có nhiều câu trả lời cho câu hỏi này. Tất nhiên, SDO là game trực tuyến nhưng thuộc dạng "Casual" vừa được tung ra thị trường vào đầu tháng 3/2007. SDO hiện đang gây "sôi sục" tại các nước châu Á nhờ tính trẻ trung và khả năng mang lại những khoảnh khắc thư giãn. Không như những game trực tuyến nhập vai nhiều người chơi (MMORP), SDO đơn thuần là game nhảy trực tuyến. Vì thế, bạn không phải "cắm đầu cắm cổ cày" để lên "le vồ" hay học tuyệt kỹ. Trước mắt, bạn chỉ cần có đôi bàn tay khéo léo, mê nhạc và tất nhiên mê nhảy! Hơn thế, nếu có thảm nhảy (kết nối qua cổng USB), bạn thực sự trở thành vũ công ngẫu hứng, lại còn được vận động thân thể hết cỡ khi chơi. Đây là nét khá mới trong dòng game online hiện nay.

Trong SDO, người chơi luôn ngập trong không khí vui tươi, sôi động qua ánh đèn sân khấu lấp lánh. Hơn nữa, thư viện nhạc hiện có hơn 200 bài thuộc nhiều thể loại được "remix" khá công phu và luôn được cập nhật, người chơi hiếm khi gặp tình trạng "tôi buồn không biết vì sao...". Tất cả tạo nên một SDO, sàn nhảy cho siêu vũ công – chính là bạn đó! SDO còn là nơi thể hiện phong cách ăn mặc của bạn, đó có thể là cuộc trình diễn những bộ cánh xinh tươi, hiền hay hơi "phá phách" theo phong cách hip-hop, rocker hoặc dịu dàng, lịch lãm và thậm chí có thể chọn cả áo dài Việt Nam... Cũng gần giống đời thực, "giới thời trang" của game liên tục đưa ra các mẫu mã mới nhất theo nhiều phong cách khác nhau để bạn dễ dàng tìm được một bộ cánh như ý.

cùng lúc 6 bạn nhảy nên việc rút tỉa, học hỏi kinh nghiệm, làm quen thật dễ dàng.

Khi đã tích lũy kha khá kinh nghiệm và muốn thể hiện tài năng, chứng tỏ mình qua các điệu nhảy cực "đỉnh" và bạn lại muốn có bạn nhảy thật ăn ý thì hãy tham gia vào phòng nhảy nhóm. Cùng so tài với các nhóm nhảy khác quả là một trong những điều hấp dẫn nhất trong game. Cảm giác hồi hộp trước mỗi cuộc so tài, sự hưng phấn khi cùng nhau ăn mừng chiến thắng luôn làm không khí tưng bừng, ồn ào.

Đặc biệt, trong SDO còn có cuộc tranh tài giữa nam và nữ. Tưởng chừng họ là những cặp đôi ăn ý nhưng thật ra bạn sẽ thấy họ ra sức phô trương tài năng bởi người thua cuộc sẽ phải nhận hình phạt thật ngộ nghĩnh. Hơn nữa, SDO còn có các cuộc so tài theo đội như 2vs2, 3vs3 thậm chí những cuộc "dụng độ" giữa các vũ đoàn. Mỗi cá nhân sẽ thi đấu với các nhân vật trong vũ đoàn khác để giành những điểm thưởng tương ứng, giúp vũ đoàn của mình vươn cao trong bảng xếp hạng.

Còn gì lôi cuốn?

Không chỉ có các cuộc so tài, những màn trình diễn, SDO còn là nơi bạn có cơ hội thể hiện những ước mong mà mình chưa thể thực hiện trong đời thực. Với hệ thống siêu thị rộng lớn, người chơi tha hồ chọn lựa cho mình những thứ ưng ý nhất. Bạn có thể sắm bộ cánh, chọn kiểu tóc đủ sắc màu không "dụng hàng" hay kiểu trang điểm ưng ý (tất nhiên khi bạn là nữ)...

Với các yêu cầu được chọn lọc, phù hợp với từng cấp bậc, bạn có thể kiếm điểm hay tích lũy tiền (gCash) khá dễ dàng. Mỗi khi hoàn thành xuất sắc "nhảy vụ" nào đó, bạn sẽ nhận được điểm kinh nghiệm cũng như số lượng gCash (đơn vị tiền ảo trong SDO) tương ứng.

Trong SDO, bạn thậm chí tìm thấy một nửa "ảo" của mình qua hệ thống kết hôn - sẽ có những phút giây hạnh phúc bên "người ấy"! Đây là một trong những chức năng được game thủ nồng nhiệt đón nhận. Thế rồi, những cặp tình nhân có thể chia sẻ những bài hát, điệu nhảy yêu thích nhất. Đừng tưởng đùa, hôn lễ sẽ được chính Game Master làm "chủ hôn" và cấp giấy chứng nhận hẳn hoi!

SU ĐÔNG

- SDO chính thức cung cấp các loại thẻ mCash với mệnh giá: 20.000đ, 50.000đ và 90.000đ.
- Sự kiện "Mở rộng thành phố trẻ": khi đăng ký tài khoản mới, người chơi sẽ nhận ngay 25.000 gCash và sẽ có cơ hội giảm 50% khi mua trọn bộ quần áo bằng mCash (nạp bằng thẻ hoặc tin nhắn sms); kết thúc vào 30/04/2007.
- Sự kiện "Truy tìm từ khóa vàng", với một chút may mắn và tinh ý, người chơi sẽ nhận được các giải thưởng có giá trị từ SDO.

Và còn nhiều sự kiện hấp dẫn khác đang và sắp diễn ra trong thời gian tới.

NHỊ TRÙNG BẢN NGÃ

PRINCE OF PERSIA® RIVAL SWORDS

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Sau khi tiêu diệt Dahaka ở cuối game Prince of Persia: Warrior Within, hoàng tử vô danh xứ Ba Tư dong buồm trở về thành Babylon yêu quý cùng với Kaileena. Ngỡ rằng chàng đã có thể hưởng thụ không khí yên bình sau cả một chuyến hành trình dài, nhưng định mệnh lại một lần nữa chưa buông tha. Tên tể tướng đã nhận chìm kinh thành Babylon hoa lệ trong biển lửa và tấn công cướp lấy Kaileena hòng làm chủ bí mật của dòng cát thời gian. Một lần nữa, chàng hoàng tử lại phải chiến đấu chống lại những thế lực đen tối bên ngoài và cả phần đen tối của tâm hồn mình – một chiến binh chống lại cái ác và một con người chống lại bản ngã thứ hai của mình. Đó là phần mở đầu của Prince of Persia: Rival Sword (PoPRS).

Hẳn sẽ có nhiều người thốt lên "sao quen quá - mình đã gặp ở đâu rồi mà". Chính xác! PoPRS là phiên bản dành cho PSP và Wii của POP: The Two Thrones từng phát hành trên PS2, Xbox và Gamecube.

Một thân, hai hồn

PoPRS là phần thứ 3 và cũng là phần cuối của bộ ba câu chuyện bắt đầu từ Sands of Time rồi Warrior Within. Cái chết của Kaileena đã góp phần đánh thức bản ngã thứ 2 của chàng - Hoàng Tử Bóng Tối, hắc ám hơn và hung hãn hơn.

Đa số phần chơi trong game, hoàng tử xuất hiện ở hình dáng bình thường: hình ảnh một chiến binh từng trải, dày dạn kinh nghiệm. Tuy vũ khí chỉ là một thanh dao nhỏ nhưng bạn có thể sử dụng thêm vũ khí lấy từ đối thủ hay trên giá vũ khí. Đa số các trận đánh boss và vượt các chướng ngại khó khăn đều được thực hiện ở hình dạng này. Khi chiến đấu, nếu bị đánh trúng, bạn sẽ mất một lượng máu và chỉ có thể làm đầy lại ở các đài nước đồng thời cũng là các điểm save - các điểm này phân bố chưa hợp lý lắm dù không phải là trở ngại lớn.

Ở một số đoạn trong trò chơi, hoàng tử sẽ tự động chuyển sang bản ngã thứ 2, Hoàng Tử Bóng Tối, khi đó sẽ là một thử thách cho bạn. Ngoại hình của nhân vật lúc này khá ấn tượng với mái tóc

Prince of Persia: Rival Sword	
PHÁT HÀNH	UbiSoft
PHÁT TRIỂN	Pipeworks Software
THỂ LOẠI	Action Adventure
NGÀY PHÁT HÀNH	03/04/2007
HỆ MÁY	PSP, Wii
ESRB	Teen

như bốc lửa và vũ khí sử dụng là thanh kiếm xích gần giống của Kratos trong loạt game God of War. Lúc này bạn phải "hành động nhanh hoặc chết" bởi vì sinh mệnh của bạn sẽ tự giảm dần theo thời gian và đến zero thì... đứt. Dù có thể phục hồi lượng sinh mệnh này bằng cát thần nhưng bạn vẫn phải nhanh tay lên nếu không muốn xài nốt lượng bổ sung có hạn. Do đó, phần chơi này giống như các đoạn cao trào của game, đòi hỏi hành động thật nhanh và nhịp nhàng. Ubisoft đã rất khéo léo khi phân bố phần chơi này rải rác trong suốt game và có thời lượng đủ để tăng kịch tính nhưng không quá dài để gây khó khăn cho người chơi.

Chạy, nhảy, nhảy rồi chạy...

Chiếm phần lớn thời gian trong game là các thao tác chạy, nhảy tìm đường của nhân vật chính, đây cũng là đặc điểm truyền thống của dòng game này. Có lẽ chàng hoàng tử là một vận động viên aecrobic chuyên nghiệp nên mới có thể trình diễn những pha chạy nhảy, đu bám mạo hiểm đến thót tim mà vẫn giữ được vẻ mặt bình tĩnh và thao tác chính xác tuyệt đối. Bạn sẽ được chứng kiến các pha chạy men theo bờ tường uyển chuyển rồi đột ngột chuyển hướng nhảy ngược lại bám vào bờ tường đối diện, hay những pha nhào lộn cực kỳ trên các cột ở lưng chừng không trung. Chưa hết, bạn còn thực hiện những cú "bích hổ du tường" để lên tầng cao hơn và đẹp tuyệt là cảnh bám vào tấm màn dài để tuột từ trên cao xuống. Trong hình dáng Hoàng Tử Bóng Tối, bạn còn có thể sử dụng vũ khí để quấn vào các cột mốc giúp chạy và nhảy xa hơn. Ở một số cảnh, bạn phải có "niềm tin" khi khoảng cách rất "khủng bố" để có thể thực hiện cú nhảy "ngọt ngào"... Bạn có thể sử dụng các kỹ năng của cát thần (sẽ nói rõ ở phần sau) để sửa chữa các sai lầm. Nếu chẳng may "die" thì game cũng hỗ trợ các điểm mốc (check point) để bạn chỉ phải đi lại 1 đoạn ngắn mà không phải đi lại từ điểm save gần nhất. Dù sao, các màn chạy nhảy không quá khó làm bạn nản chí mà chỉ vừa đủ hấp dẫn để khiến bạn háo hức với các thử thách tiếp theo.

Đường đua rực lửa và Multiplayer

Một phần chơi được nhiều người ưa thích là đua xe ngựa quanh thành phố. Dù được du ngoạn và chiêm ngưỡng toàn cảnh Babylon nhưng bạn đừng tưởng chỉ là "cưỡi ngựa xem hoa". Bạn sẽ đụng độ với những tên lính đi xe ngựa khác sẵn sàng liều chết cũng như những tên lính nhảy bám theo xe, quấy rầy làm bạn mất tập trung. Phần này đòi hỏi bạn phải thật khéo léo, tập trung cao độ để giải quyết chính xác các sự kiện diễn ra vì chỉ cần một va chạm nhỏ cũng có thể làm xe bạn vỡ tan. Bù lại, khi kết thúc cuộc đua bạn sẽ có cảm giác vui sướng không kể xiết. Game còn cung cấp thêm phần Chariot Races để bạn có thêm nhiều bản đồ đua mới.

Một phần mới thêm vào bản PSP chính là chế độ chơi Multiplayer. Ở phần này sẽ có 2 người chơi lựa chọn điều khiển 1 trong 2 bản ngã của hoàng tử để "song đấu" trong cùng bản đồ. Trên đường đi, bạn sẽ có thể thiết lập các bẫy để làm chậm bước đối phương vì ai hoàn thành bản đồ trước sẽ thắng. Có 3 con đường cho bạn chọn: màu đỏ nhanh hơn nhưng nguy hiểm hơn với nhiều cạm bẫy, màu vàng ít nguy hiểm hơn nhưng chậm hơn một chút và màu xanh chậm nhất nhưng an toàn nhất. Phần chơi này buộc bạn phải xử lý linh hoạt hơn vì đối thủ là người chứ không phải cỗ máy cứng nhắc.

Hơn nữa, game được thiết kế tuyến tính nên cứ việc tiến lên phía trước mà không cần phải quan tâm đến những khu vực đã đi qua. Game còn có các màn giải đố xuyên suốt trò chơi nhưng tương đối dễ dàng vượt qua.

Phong cách nhẫn giả

Hệ thống chiến đấu Free-Form Fighting trong game cho phép người chơi tự do chiến đấu theo phong cách của mình. Bạn có thể sử dụng các bức tường làm điểm tựa để tung người làm 1 cú ra đòn chớp nhoáng, hay xoay vòng quanh cây cột để tung 1 đòn chân vũ bão. Vẫn còn đó đòn búng người qua đầu đối thủ và tấn công ngay khi chân vừa chạm đất hoặc chộp lấy và ném đối thủ ra xa.

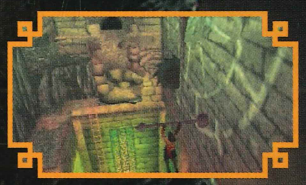
Tuy nhiên, do game thiết kế các đối thủ tương đối "trâu" nên bạn hãy từ bỏ lối chơi càn quét như trong God of War vì sẽ có lúc bạn không đủ sức. Thay vào đó hãy sử dụng kỹ năng speed kill tinh tế và nghệ thuật để hạ gục đối thủ (như stealth kill trong loạt game Tenchu). Chỉ cần áp sát từ đằng sau, bên hông hay từ trên cao mà không bị phát hiện, bạn sẽ có cơ hội ra tay êm thấm bằng những đòn rất đẹp mắt. Sẽ có nhiều chiêu kết thúc khác nhau để bạn chiêm ngưỡng, chỉ cần bạn nhấn nút chính xác đúng thời điểm. Đây cũng là phương thức tiết kiệm thời gian, tránh những trận chiến vất vả, đồng thời tăng thêm tính thử thách. Số lượng các con trùm trong game tương đối ít nhưng khá ấn tượng, từ quái vật khổng lồ như trong Resident Evil 4 cho tới cặp chiến binh và cả con trùm cuối Vizier. Chỉ có thể tiêu diệt các con trùm này bằng các speed kill khác nhau ứng với từng con; sẽ có những trận đấu trùm cực kỳ gay cấn nhưng cũng hết sức thú vị.

Dòng cát thời gian vẫn tuôn

Nét riêng không lẫn vào đâu được của bộ ba game PoP này là cách sử dụng cát thần để thay đổi thời gian. Với lượng cát thần thu thập được từ các bình chứa hay qua việc đánh bại đối phương, bạn sẽ có nhiều cách tác động đến thời gian trong đó có làm chậm và thậm chí quay ngược thời gian. Đây là điểm lý thú bậc nhất khi bạn có thể "tua" ngược một hành động thất bại của mình để có thể làm lại tốt hơn. Tấn công một con trùm bằng một đòn speed kill nhưng lỡ nhịp hay lỡ chân trong một cú nhảy khó đều có thể cứu vãn được, nhưng do lượng cát có hạn, bạn phải sử dụng thật hiệu quả, tránh cạn kiệt cát thần khi cần kíp.

Sạn thì khó nhai

Trước hết phải kể đến phần đồ họa vừa đem lại cảm giác hài lòng, vừa làm bạn khó chịu. Nhân vật hoàng tử được thiết kế chi tiết và đẹp mắt trong khi đa số những "con lính" lại khá xấu, quá nhiều hình khối; vừa mới gặp cảnh tắm màn phất phơ trong gió khá đẹp thì quay qua lại gặp đống lửa trông rất... giả. Đồ họa cứ xen lẫn những chi tiết sắc sảo và chi tiết sơ sài khiến người chơi cảm thấy không thoải mái. Điểm khó chịu thứ 2 chính là camera đôi khi xoay lung tung làm người chơi khó quan sát và phản ứng. "Ghê" nhất là trong các trận đánh boss. Ngoài ra, dù cung cấp đến 3 góc nhìn: ngôi thứ ba, ngôi thứ nhất lẫn góc nhìn mắt chim từ trên cao nhưng ở một số đoạn chạy nhảy, có xoay camera cỡ nào vẫn rất khó quan sát bước tiếp theo. Đôi khi bạn phải liều nhắm mắt nhảy thử và hy vọng sẽ có gì đó bám được.



Lời kết

Dù có một số khuyết điểm nhưng với quá nhiều ưu điểm thì POP: Rival Sword xứng đáng để mọi người chú ý. Nếu bạn muốn biết phần kết thúc của câu chuyện dòng cát thời gian và nhất là cuộc chiến chống lại phần đen tối của chính Hoàng Tử Ba Tư thì không có gì để chần chờ nữa.

XUÂN NGỌC

Dành cho cuộc sống số

TVIX DIGITAL JUKEBOX
www.tvix.co.kr/eng

TVIX - M-3000U

- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc tại nhà mà không cần đến đến đầu DVD hoặc CD
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc
- Có thể tạo riêng thư viện ảnh trên nền nhạc theo ý mình.
- Màn hình VFD hiển thị chi tiết các thông số.

TVIX Mini C-2000U / C-2000U Lite

- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc ở bất cứ đâu
- Nghe nhạc qua dàn âm thanh Hi-fi hay trên xe hơi
- Xem ảnh kỹ thuật số trên màn hình Tivi
- Khả năng lưu trữ lên đến 120GB
- Có trang bị công nghệ USB 2.0 OTG
- Kích thước nhỏ có thể để gọn trong túi áo của bạn.

TVIX HD M-5000A / TVIX HD M-4000P

- Xem phim ảnh với độ nét cao (True 1920 x 1080i / 1080p)
- Hai cổng USB 2.0 Host để mở rộng khả năng lưu trữ
- Hỗ trợ HDD đến 500Gb
- Sao chép và truyền dữ liệu qua mạng LAN (NAS)
- Hỗ trợ các file Video số theo định dạng phổ biến (WMV9, MPEG1, MPEG2, MPEG4, WMVHD, HDV, TP/TS/TRP)
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc

(Các sản phẩm Tvix không đi kèm HDD)

CÔNG TY TNHH TẤN THÀNH
Email: sale@tanthanhco.com
http://www.tanthanh.vn

Hà nội: T.5 tòa nhà HEAC
14-16 Hàm Long
Tel: (04) 9454058
Fax: (04) 9454061

HCM:
181 Tô Hiến Thành-Q10
Tel: (08) 8622588,
Fax:(08) 8626177

DVICO Digital Video Innovation

GOD OF WAR II
VỊ THẦN CHIẾN TRANH

"Vị thần chiến tranh" Kratos đã quay trở lại với phiên bản hai của trò chơi hành động phiêu lưu đình đám God of War (GOW) hồi năm 2005. Quả thật có rất nhiều câu hỏi xoay quanh God of War II (GOWII), nhất là những câu như: "Liệu trò chơi có xứng đáng để các fan chờ đợi hay không?". Thật may mắn, câu trả lời là "Có, và còn hơn thế nữa..."

Hành trình chinh phục

Sau khi được tôn làm God of War ở phiên bản đầu tiên, Kratos vẫn không kềm chế được bản tính hiếu chiến và tham vọng bành trướng của mình. Cùng với quân đội Sparta, Kratos liên tục gây chiến ở khắp nơi, mà đỉnh điểm là trận chiến tại hòn đảo Rhodes thuộc xứ Hy Lạp. Các vị thần trên đỉnh Olympus càng ngày càng tức giận với những tội ác mà Kratos gây ra và họ ra tối hậu thư yêu cầu Kratos ngưng ngay cuộc chiến tại Rhodes. Tuy nhiên, bản tính ngang tàng và cố chấp đã khiến Kratos lờ đi lời cảnh báo của Athena, nữ thần tri tuệ. Kratos xông vào cuộc chiến cùng các chiến binh Sparta và hậu quả là anh ta đã bị chính Zeus, người đứng đầu đỉnh Olympus trừng phạt. Dù chết đi, Kratos lại may

GOD OF WAR 2	
PHÁT HÀNH	SCEA
PHÁT TRIỂN	SCEA
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
HỆ MÁY	PlayStation 2
NGÀY PHÁT HÀNH	13/03/2007
ESRB	Mature

mắn được sự giúp đỡ của Gaia, vị thần Titan và là kẻ thù truyền kiếp của Zeus. Được hồi sinh, Kratos lại tiếp tục cuộc chiến nhưng với mục tiêu khác, đó là Zeus và các vị thần trên đỉnh Olympus. Để làm được điều này, Kratos phải tìm đến các nữ thần định mệnh (Sisters of Fate) để thay đổi vận mệnh của mình và đủ sức mạnh đương đầu với Zeus. Cuộc phiêu lưu chinh phục đỉnh Olympus của bạn cũng bắt đầu từ đây...

Cốt truyện và thiết kế nhân vật là hai đặc điểm nổi bật nhất của GOWII. Lấy cảm hứng từ thần thoại Hy Lạp nhưng GOWII cũng như phiên bản tiền nhiệm là hai trong số ít những game được đầu tư nghiêm túc và gặt hái nhiều thành công. Các sự kiện trong GOWII tuy không giống những gì trong thần thoại nhưng không vì thế mà trò chơi kém đi sự hấp dẫn. Ngược lại, nó luôn tạo cho người chơi cảm giác mới lạ và cơ hội khám phá những sự kiện hư cấu. Về hình tượng nhân vật, Kratos cũng không thuộc loại "anh hùng diệt quỷ" kiểu mẫu như trong những game hành động thường thấy. Diễn biến tâm trạng phức tạp cũng như sự "hoang dã" của anh luôn tạo nên sự khác biệt và đầy cá tính. Với một nội dung khá đặc biệt và mang một chút "nổi loạn", GOWII đã bước đầu thành công về mặt dẫn dắt cốt truyện cũng như đưa người chơi vào thế giới thần thoại Hy Lạp cực kì hoành tráng.

Siêu phẩm hành động

Với một cách chơi khá hoàn hảo từ phiên bản một, những cải tiến ở GOWII thực sự không nhiều. Cách điều khiển, chế độ camera, hệ thống vũ khí và ma thuật vẫn tương tự bản cũ, chỉ có điều chúng được thiết kế có chiều sâu và nhiều tính năng hơn. Bạn khởi đầu trò chơi bằng cặp song đao Athena's Blades (tiền thân là Blades of Chaos) với các chiêu thức tổng hợp từ tổ hợp nút "vuông" (đòn nhẹ), "tam giác" (đòn mạnh) và "O" (vật). Trong trò chơi, Athena's Blades là vũ khí thường được sử dụng nhất vì có tầm đánh xa và thực hiện được các chiêu thức phối hợp (combo) nhiều nhất. Đây cũng là vũ khí khá nhanh và thích hợp để chiến đấu với các quái vật lớn và xuất đòn tấn công mạnh. Sau khi tiêu diệt các loại quái vật, các ngọc đỏ (red orb) sẽ xuất hiện và bạn sử dụng chúng để nâng cấp vũ khí, mở khóa chiêu thức mới và nâng cấp các loại ma thuật. Điều khá thú vị ở đây là số lượng ngọc đỏ sẽ nhiều hơn nếu như bạn thực hiện số

lượng combo lớn và trúng nhiều quái vật cùng một lúc. Do vậy, Athena's Blades cũng là vũ khí lý tưởng cho việc thu thập red orb dành cho việc nâng cấp chung các loại vũ khí khác.

Ngoài Athena's Blades, bạn sẽ thu thập thêm 3 loại vũ khí khác trong toàn trò chơi. Với búa tạ Barbarian Hammer, bạn có thể thực hiện các pha cận chiến cực mạnh và tiêu diệt quái vật trong nháy mắt, nhưng bù lại nó có tốc độ ra đòn chậm và tầm sát thương ngắn. Còn với ngọn giáo Spear of Destiny, tuy có sức công phá khá lớn và tầm đánh xa nhưng lại yếu thế khi có nhiều kẻ thù bao vây bên sườn. Spear of Destiny chỉ thực sự hữu ích khi bạn chiến đấu với một hoặc hai quái vật mạnh và có sức phòng thủ cao. Cuối cùng là thanh kiếm của Zeus mang tên Blade of Olympus. Bạn chỉ sử dụng thanh kiếm cực mạnh này vào đầu game và cuối game khi phải "giải quyết nợ nần" với Zeus. Ngoài các đòn combo, một trong những chiêu thức đẹp mắt và gây ấn tượng nhất của Kratos là các pha kết liễu đối phương sau khi chúng no đòn. Sau khi thực hiện đủ sát thương, dấu hiệu "O" sẽ xuất hiện trên đầu bọn quái vật và bạn chỉ việc tiến đến "chơi" pha kết liễu. Một tổ hợp nút sẽ xuất hiện tuần tự và nhiệm vụ của bạn là nhấn cho chính xác, kết quả là một đoạn hoạt cảnh mô tả Kratos "hành quyết" bọn quái vật như thế nào. Về cuối game, các tổ hợp nút hiện ra trên màn hình ngày càng nhanh và phức tạp. Nếu bấm thành công, bạn sẽ nhận được red orb nhiều hơn bình thường. Bấm sai ư! Bạn sẽ bị trả giá bằng các pha phản đòn của bọn quái vật.

Các dạng ma thuật của GOWII tuy khác thuộc tính của bản cũ nhưng vẫn có nét giống nhau ở cách ra đòn. Ma thuật Cronos's Rage và Atlas Quake sẽ làm bạn nhớ lại Poseidon's Rage với khả năng tiêu diệt quái vật trong một chu vi nhất định, trong khi đó, cây cung thần Typhon's Bane lại đóng vai trò như một vũ khí tầm xa giống Zeus's Fury ở bản một. Ngoài ra, Kratos còn có khả năng hóa đá đối phương với ma thuật Euryale (tương tự ma thuật của thần rắn Medusa trong bản trước). Cũng giống như các loại vũ khí, các ma thuật này cũng có thể nâng cấp nhằm tăng sát thương và tầm hiệu quả. Một số nét mới trong ma thuật ở GOWII là khả năng làm chậm thời gian bằng tấm bùa định mệnh (Amulet of the Fates), bay quãng ngắn bằng đôi cánh thần Icarus và phản đòn bằng cầu vai vàng (Golden Fleece). Các ma thuật mới này không chỉ giúp ích trong chiến đấu, mà chúng còn là những chìa khóa giúp bạn giải các câu đố và thu thập kho báu ẩn trên đường đi.

Các chủng loại quái vật tuy không có nhiều loài mới nhưng vẫn được thiết kế khá chi tiết và toát lên sự đáng sợ. Thần bò Minotaur vẫn thường trực cây rìu khổng lồ trên tay, trong khi thần rắn Medusa có thể hóa đá bạn trong chốc lát. Ngoài ra, chó ba đầu Cerberus cũng là một đối thủ đáng gờm vì có sự nhanh nhẹn và biết phun lửa đốt cháy đối phương. Các loại quái vật nhỏ hơn như xác chết hồi sinh, bộ xương khô hay các loài chim... tuy có sát thương yếu nhưng cũng gây không ít phiền phức cho bạn với số đông. Điều đáng lưu ý ở đây là bạn phải có những chiến thuật cụ thể khi giao chiến với các loại quái vật. Ví dụ, với người khổng lồ một mắt Cyclops có những cú đập trời giáng, bạn phải biết giữ khoảng cách và tấn công từ xa. Còn với những chiến binh Undead, bạn phải tấn công dồn ép cho đến khi chúng bật khiên ra và lộ sơ hở. Các trận đấu boss ở GOWII cũng được thiết kế hoành tráng

và sáng tạo. Thường các trận đấu này khá dài và nhiều giai đoạn, đòi hỏi bạn phải vừa khéo léo vừa biết tính toán để bảo toàn mạng sống. Vì GOWII (cũng như bản đầu) không thiết kế item bơm máu, do vậy kĩ năng thực hiện combo tốt và tránh đòn là hai yêu cầu cần thiết khi đấu boss. Bằng cách đẩy thanh analog phải (R3), bạn sẽ lăn tránh được các đòn tấn công chết người và giữ được khoảng cách cần thiết với đối phương.

Căng, bất ngờ và cả phiêu lưu

Nếu như chỉ tiêu diệt quái vật và qua cảnh thì GOWII chẳng thể lôi kéo được người chơi lâu dài. Điểm hấp dẫn của trò chơi còn nằm ở phong cách thiết kế màn chơi cực kì ấn tượng và dồn dập. Trong thời điểm đầu game, bạn sẽ trải qua những khoảnh khắc giằng co trên lưng ngựa thần Pegasus và về sau, bạn còn phải làm những việc tưởng chừng như "kì lạ" đối với Kratos: bảo vệ một dịch giả để giải mã một quyển sách bí ẩn. Các tình huống của trò chơi luôn xảy ra khá nhanh và bất ngờ, khiến bạn nhiều lúc nín thở dán chặt mắt vào màn hình. Có lúc Kratos phải chạy đua với thời gian khi gặp những cái bẫy hiểm hóc như vướng vào một lồng gai trong khi bị đối phương bao vây. Một đầu óc tỉnh táo sẽ giúp bạn vượt qua những tình huống này dễ dàng nhưng chỉ cần phạm một sai lầm nhỏ nhặt thì chỉ có nước làm lại mọi thứ từ đầu! Thật may mắn là các checkpoint của game được thiết kế khá gần nhau. Ít ra, nó cũng an ủi bạn để không bị cảm giác chán nản khi phải chơi lại một phân đoạn bị "đai".

Khía cạnh phiêu lưu của GOWII được thể hiện khá rõ nét qua hàng loạt những câu đố (puzzle) rải rác khắp màn chơi. Mang chút màu sắc của Prince of Persia và Tomb Raider, puzzle của GOWII chú trọng vào các việc như di chuyển đồ vật, leo trèo qua các vách đá, gắn những chìa khóa đặc biệt vào cửa, di chuyển nguồn sáng để làm tan băng... Ngoài khả năng di chuyển có sẵn, bạn còn phải tận dụng ma thuật như làm chậm thời gian, phản đòn để vượt qua các cạm bẫy hoặc phá những cánh cửa bị phong ấn. Các puzzle ở GOWII không quá khó nhưng cũng làm bạn mất khá nhiều thời gian thử nghiệm hết các cách giải quyết. Một điều đáng ghi nhận nữa ở các câu đố là bạn không cần phải đi quá xa mục tiêu để tìm lời giải. Cách giải quyết thường được gợi ý khá kín đáo và giúp người chơi có những thử thách trí tuệ cần thiết sau những trận chiến căng thẳng.

Đồ họa và âm thanh

Sử dụng lại engine của bản GOW cũ, nhưng đội ngũ SCEA đã có một số tinh chỉnh nhằm tăng chất lượng đồ họa. Ngoài độ chi tiết cao, hai hiệu ứng nổi bật của GOWII là ánh sáng và đổ bóng trông rất đẹp mắt. Bạn sẽ ngạc nhiên khi với khả năng phần cứng "cổ" như PS2 nhưng bầu trời và ánh nắng thể hiện trong trò chơi rất tươi sáng và chân thực. Hiệu ứng phản chiếu ánh sáng trên nền nhà đã được thêm vào và dễ nhận thấy nhất là ở khu vực đền thờ thần Lahkesis. Trò chơi cũng hỗ trợ tính năng phân giải cao 480p thông qua kết nối component của các loại HDTV. Tuy vậy, ở chế độ hình ảnh bình thường, chất lượng đồ họa của game cũng đã rất xuất sắc so với tất cả các game PS2 phát hành từ trước đến nay.

Về mặt âm thanh, cũng như bản trước, GOWII mang phong cách âm nhạc hoành tráng. Các bản nhạc nền luôn thể hiện sự hùng hồn, mạnh mẽ ngang tầng, phù hợp với tính cách của Kratos cũng như nhịp độ chiến đấu trong trò chơi. Hiệu ứng vũ khí va chạm, sấm chớp... cũng được thiết kế khá công phu. Cùng với đồ họa, âm thanh xứng đáng là yếu tố thứ hai làm nên thành công về phần "hồn" của trò chơi.

Lời kết

God of War II cũng giống như trường hợp của Ghost Recon Advanced Warfighter 2, là những hậu bản được xây dựng trên một nền móng vững chắc từ những bản tiền nhiệm. Mặc dù không có những cải tiến chủ đạo, cách chơi lẫn phong cách thiết kế ở God of War II vẫn giữ nguyên "chất" của siêu phẩm đi trước: hành động gay cấn, hệ thống combo tuyệt vời và một cốt truyện thu hút. Với việc hệ máy PS2 dần đi vào "hậu đài", God of War II được xem như một trong những game hành động phiêu lưu đỉnh cao cuối cùng trên hệ máy gần 7 năm tuổi của Sony.

CẨM TÚ

Ưu

- Hệ thống combo dễ sử dụng và có chiều sâu.
- Phong cách hành động nghẹt thở và căng thẳng.
- Dàn dựng cutscene đậm chất điện ảnh và đồ họa đỉnh cao.

Khuyết

- Game khá ngắn.
- Độ khó khá cao đối với những người chơi mới.

Mẹo

- Ưu tiên nâng cấp Athena's Blades và Spear of Destiny trước, vì đây là hai vũ khí thường sử dụng nhất của trò chơi.
- Tận dụng chiêu phản đòn bằng Golden Fleece để tiết kiệm ma thuật.
- Nhấn "O" liên tục khi xài Atlas Quake để tăng mức sát thương.

Thanh Gươm Công Lý

"Chiến tranh, tàn phá, chết chóc", những từ tưởng chừng rất xa lạ với cuộc sống yên bình của công chúa Yggdra xứ Fantasinia bỗng nhiên trở thành sự thực. Quốc vương Gulcasa của nước Paltina láng giềng đã dẫn quân xâm chiếm Fantasinia và "dọn sạch" hoàng tộc nước này. Chỉ có công chúa Yggdra may mắn đơn thân độc mã đào thoát với thanh gươm quốc bảo Grand Centurio - Thanh Gươm Công Lý - như người ta thường gọi. Giữa lúc bị quân thù truy đuổi ráo riết, Yggdra đã may mắn được Milanor, một chàng thảo khấu trẻ tuổi, cứu sống và sau đó giúp Yggdra dần thu thập tàn quân để dựng cờ khởi nghĩa, giành lại độc lập cho đất nước, báo thù cho gia đình... Đó là cả một câu chuyện dài mà bạn sẽ tham gia trong Yggdra Union (YU) với đoạn kết ít nhiều gây bất ngờ.

Kết hợp tốt hoặc thất bại

Với YU, điểm không thể không nhắc đến chính là hệ thống chiến đấu. Nếu bạn là fan của thể loại RPG Strategy và đã từng cày nát loạt game nổi tiếng như Final Fantasy Tactics, Fire Emblem, Tactics Orge thì dường như hệ thống chiến đấu này không có gì lạ lẫm. Nhưng khi bước vào thế giới Yggdra Union, bạn sẽ bỡ ngỡ phần nào vì những "gia vị" mới của nó. Yggdra Union cung cấp cho bạn một hệ thống chiến đấu khác thường, gồm nhiều yếu tố kết hợp lại mà bạn chưa hề gặp ở loạt game trên. Nếu bạn biết kết hợp thì đó sẽ là sức mạnh đáng gờm, nếu không, cả đoàn quân của bạn chỉ là miếng mồi ngon cho đối phương. Đối với những bạn mới làm quen Yggdra Union, tôi xin có 5 nguyên tắc vàng "chống" bỡ ngỡ lúc ban đầu: chuẩn bị thẻ bài - đánh giá tương khắc - sắp xếp đội hình - lợi dụng địa thế - sử dụng kỹ năng.

Phần cơ bản nhất trong YU là bạn sẽ chiến đấu thông qua hệ thống thẻ bài (card system) mà ban đầu chỉ có một ít và sẽ thu thập dần qua các trận đánh. Trước mỗi trận

Yggdra Union	
PHÁT HÀNH	Atlus
PHÁT TRIỂN	Sting
THỂ LOẠI	RPG Strategy
NGÀY PHÁT HÀNH	21/11/2006
HỆ MÁY	GBA
ESRB	Teen

Thiên biến vạn hóa
Đa tài đa nhiệm

Đăng Quang

Người sử dụng ngày càng có những nhu cầu cao về một chiếc máy tính đủ mạnh để có thể chạy nhiều ứng dụng cùng một lúc. Những yêu cầu đó được chuyển từ việc lướt web thông dụng và coi những tấm hình nhỏ sang coi những bộ phim chất lượng cao, chơi những game đòi hỏi tốc độ xử lý nhanh và cả những ứng dụng multimedia đa chiều khác. Không những vậy, những ứng dụng này còn phải được chạy trơn tru cùng lúc với những phần mềm bảo mật và những bản nhạc không ngắt quãng. Một chiếc máy tính đa tài đa nhiệm? Một chiếc máy tính có khả năng thiên biến vạn hóa? Tất cả đều nằm trong một chiếc máy tính cá nhân với bộ vi xử lý Intel® Core™2 Duo.

Thế hệ thứ ba của bộ vi xử lý hai nhân của Intel đã mang lại một hiệu suất hoạt động không ngờ, tăng đến 40% so với những thế hệ vi xử lý trước đây của Intel, đồng thời tiết kiệm được đến 40% điện năng. Những con số này nói lên điều gì?

Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo có thể tăng cường tới 40% hiệu năng hoạt động của máy tính cho phép người sử dụng làm nhiều việc cùng một lúc một cách hiệu quả và nhanh chóng.

Người sử dụng hoàn toàn có thể thưởng thức những ứng dụng đa nhiệm như xem phim và download nhạc trên cùng một chiếc máy tính trong cùng một thời gian mà vẫn đảm bảo các ứng dụng này không bị gián đoạn với 1066 MHz Front Side Bus.

Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo cho phép những game online trở nên "thật" hơn, nhanh hơn và mang lại cơ hội chiến thắng cao hơn cho người chơi.

Người sử dụng có thể trải nghiệm thế giới số với những ứng dụng như xem phim có độ phân giải cao hay sửa những tấm hình mà không phải lo lắng về yếu tố "quá tải" của chiếc máy tính được trang bị shared cache L2 lên tới 4MB.

Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo có thể tiết kiệm đến 40% điện năng tiêu thụ, giúp các nhà sản xuất đưa ra những thiết kế nhỏ gọn hơn, mang đến cho người sử dụng cơ hội lựa chọn những chiếc máy tính phù hợp nhất. Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo sử dụng khoảng 65 watts TDP so sánh với các bộ vi xử lý thế hệ trước đó phải cần ít nhất 95 watts TDP cho mỗi lần sử dụng.

Việc tiêu thụ điện năng tối thiểu cũng giúp quạt của máy tính hoạt động ít hơn, mang lại những thời gian yên tĩnh khi sử dụng máy.

Công nghệ xử lý hai nhân thế hệ thứ ba của Intel có thể tìm thấy trong máy tính để bàn và máy tính xách tay. Công nghệ tiên tiến này thật sự phù hợp với người sử dụng cần một chiếc máy tính "chiến lược" phục vụ cho cuộc sống cũng như cho công việc của mình. Hãy cùng Intel® Core™ 2 Duo thiên biến vạn hóa!

đánh, bạn được chủ động lựa chọn một số thẻ bài nhất định từ bộ sưu tập của mình và ở từng lượt đi bạn chọn một thẻ trong số đó. Mỗi thẻ có 3 chỉ số: Pow quyết định sức tấn công, càng cao càng mạnh; Ace quyết định loại vũ khí phù hợp để có thể thực thi các kỹ năng đặc biệt và chỉ số Mov xác định số ô tối đa người chơi có thể di chuyển. Do mọi tấn công của bạn đều phụ thuộc vào thẻ bài nên trước mỗi trận đánh, bạn phải suy tính lựa chọn hợp lý nhất nhằm tránh trường hợp hết thẻ mà vẫn chưa tiêu diệt hết đối phương hoặc chưa hoàn thành nhiệm vụ. Ví dụ những trận buộc phải di chuyển nhiều mà bạn lại ưu tiên những thẻ có Pow cao, Mov thấp thì sẽ dễ dàng gặp thất bại và ngược lại.

Bước thứ 2 là đánh giá sự tương khắc giữa các loại quân. Trong YU, 3 loại quân chủ lực là cận chiến, cung tên và gây phép sẽ tương khắc lẫn nhau. Gậy phép chiếm ưu thế trước cận chiến, cận chiến chiếm ưu thế trước cung tên và cung tên chiếm ưu thế trước gậy phép. Vũ khí cận chiến chia ra làm 3 loại kiếm, búa và giáo cũng tương khắc như vậy (kiếm ưu thế hơn búa, búa hơn giáo và giáo hơn kiếm). Do đó cần xem xét các đơn vị quân của đối phương trước mỗi lượt đi để lựa chọn loại quân khắc chế thích hợp. Bên cạnh đó mỗi nhân vật còn có một thuộc tính riêng và sẽ có ưu, nhược điểm tương ứng với các đòn tấn công có thuộc tính của đối thủ. Một nhân vật có thuộc tính Water sẽ ít bị ảnh hưởng bởi những đòn tấn công có thuộc tính Fire, hay nhân vật loại Necromancer dễ bị ảnh hưởng bởi phép Holy... Sử dụng tốt tính tương khắc sẽ giúp bạn đánh bại đối phương dễ dàng, còn nếu không chắc bạn cũng đoán được hậu quả!

Bước tiếp theo là lựa chọn đội hình cho các đơn vị quân. Đây là một điểm rất đặc biệt và cũng cực kỳ thú vị của YU. Không như những trò khác, với mỗi lượt đi từng đơn vị quân có một lượt đánh, ở game này mỗi lượt đi tất cả đơn vị quân của bạn chỉ có chung một lượt đánh (hay còn gọi là một union). Do vậy, muốn nhiều đơn vị tham gia vào trận đánh ở mỗi lượt đi, bạn phải sắp xếp các đơn vị thành đội hình nhất định tùy vào nhân vật nam hay nữ. Đối với nam sẽ là đội hình chữ "X" còn đối với nữ sẽ là đội hình dấu "+". Điều này ảnh hưởng rất nhiều đến quyết định sử dụng bao nhiêu đơn vị quân và sắp xếp vị trí để tạo nên đội hình thích hợp. Đi sâu hơn nữa, bạn có thể kết hợp cả nam lẫn nữ để phối hợp 2 đội hình nhằm mở rộng số đơn vị quân tham chiến. Bên cạnh đó, việc sắp xếp các đơn vị quân vào đội hình theo thứ tự trước sau cũng đáng quan tâm vì thứ tự tấn công của các đơn vị rất có ý nghĩa. Ngoài ra, bạn còn phải quan tâm đến đội hình của đối phương để có chiến thuật hợp lý.

Một yếu tố tưởng chừng không quan trọng nhưng thật ra có vai trò quyết định chính là địa thế. Việc sắp xếp từng loại quân phù hợp với địa thế của ô đang đứng có thể giúp tăng sức mạnh của quân lên thêm 20%, 30% thậm chí 50%!

Yếu tố cuối cùng quyết định thắng bại chính là các kỹ năng đặc biệt (skill). Tùy thuộc vào các thẻ mà bạn có các kỹ năng khác nhau từ trộm một món đồ, niệm phép cho đến tấn công bằng các phép băng, lửa, đất, sấm chớp và thậm chí triệu hồi quái vật để giúp sức. Muốn thi triển được các kỹ năng, trước hết thanh năng lượng của bạn phải đầy 100% (nhấn và giữ phím trái để nạp) và nhân vật phải sử dụng vũ khí phù hợp với yêu cầu của thẻ. Đặc biệt có những kỹ năng yêu cầu bạn phải có địa thế và thời gian phù hợp mới thi triển được. Các kỹ năng sử dụng đúng lúc có thể giúp ta lật ngược tình thế trong một trận đấu khó khăn, nhưng lưu ý đối phương cũng có kỹ năng và cũng thường xuyên sử dụng. Đặc biệt có một số kỹ

năng rất mạnh như Genocide của Gulcasa, nếu bạn để hắn kịp thi triển thì coi như cầm chắc phần thua.

Một điều khá khác thường nữa trong YU là các nhân vật không có chỉ số máu mà thay vào đó là lượng morale. Trong một lượt đánh nếu bạn bị thua thì sẽ bị trừ dần vào số morale và khi "đạt" mức 0 đồng nghĩa bạn đã thua cuộc. Chỉ số này không tự hồi phục sau mỗi trận đánh mà bạn phải sử dụng một số item tương ứng để tăng lại phần đã mất. Tuy nhiên số lượng item này cũng khá hiếm hoi.

Con đường của riêng bạn

YU còn hấp dẫn người chơi ở cốt truyện. Câu chuyện từng bước hé mở cho ta thấy bằng cách nào Yggdra đã có thể lật ngược tình thế và tiêu diệt Gulcasa. Trải qua gần 50 trận đánh, trò chơi đủ dài để có thể thoả mãn mọi game thủ và tránh được cảm giác chưa đã như một số tựa game khá hay nhưng quá ngắn. Chuyện game còn phản ánh mọi chuyển biến tâm lý của các nhân vật và được lồng thêm những điểm nhấn hoặc bước ngoặt để tăng tính hấp dẫn. Đặc biệt là về cuối game, bạn sẽ phát hiện được bản chất của Grand Centurio không đơn thuần là Thanh Gươm Công Lý như mọi người vẫn tưởng. Bí mật khủng khiếp về nguồn gốc và chức năng của thanh gươm sẽ khiến bạn phải chọn một trong hai quyết định tối hậu, cũng chính là hai kết thúc khác nhau của game: đánh đổi sức mạnh tàn phá của thanh gươm để lấy hòa bình và tri thức cho nhân loại hoặc là để chính sức mạnh của nó điều khiển bạn chống lại các đấng thần linh tối cao khiến cả thế giới tiến đến "Ragnarok" – ngày tận thế. Lựa chọn kết thúc chính là con đường của riêng bạn.

Các nhân vật trong YU được thiết kế rất tỉ mỉ, được vẽ theo phong cách anime khá đẹp và có những nét rất riêng. Trong các lượt đánh, các nhân vật sẽ có diện mạo và lời thoại thay đổi

phụ thuộc vào tương quan lực lượng. Đặc biệt là các kỹ năng tối thượng thi triển trong các lượt đánh được thiết kế rất đẹp. Nếu bạn đã chứng kiến Yddgra thi triển Revolution hay Gulcasa thi triển Genocide sẽ rõ sức cuốn hút của nó. Trong khi đó, do cấu hình của GBA khó thể hiện hết những ưu điểm của phần âm thanh nên hãng phát triển đã không chú trọng lắm về mặt này. Tuy game thiếu một bài nhạc nền ngất ngây lòng người nhưng những hiệu ứng âm thanh lại khá tốt. Tuy không thật sự xuất sắc nhưng phần âm thanh vẫn hoàn thành vai trò của mình.

Với hệ thống chiến đấu mới lạ nhưng hấp dẫn, đồ họa đẹp mắt cộng thêm cốt truyện khá dài đủ ngốn của bạn trên 25 giờ, YU thực sự là game không nên bỏ qua. Hơn thế nữa game còn là một bài học sâu sắc thông qua việc bắt buộc phải lựa chọn kết thúc cho riêng mỗi người: chinh phục thế giới bằng hoà bình và tri thức hay bằng sức mạnh. Hy vọng bạn sẽ nhanh chóng tìm được câu trả lời cho chính mình.

THU PHUONG

FINAL FANTASY® FABLES CHOCOBO TALES™

Cái tên Chocobo dễ dàng khiến mọi người liên tưởng đến loạt game quá nổi tiếng Final Fantasy. Nhân vật Chocobo đã tham gia hầu hết các bản Final Fantasy và góp phần không nhỏ tạo nên thành công vang dội cho loạt game này. Để tưởng thưởng xứng đáng những đóng góp và tạo thêm không khí mới mẻ cho các fan, Square-Enix đã cho ra đời một số game do Chocobo đóng vai chính. Một số game đã giành được thành công nhất định như Chocobo Racing hay Chocobo's Dungeon 2. Và mới đây nhất Square-Enix đã cho ra mắt Final Fantasy Fables: Chocobo Tales, một game phiêu lưu giải đố trên máy Nintendo DS, với hy vọng sẽ nối tiếp chuỗi thành công của các bậc đàn anh.

GIẢI ĐỐ... CỔ TÍCH NGỘ NGHĨNH

Chuyện rằng, có hòn đảo nhỏ yên bình ngoài khơi xa được bảo vệ bởi 4 viên tinh thạch: Nước, Lửa, Đất và Ánh Sáng. Cư dân trên đảo chỉ có pháp sư trắng Shirma, pháp sư đen Croma, nhà phát minh Cid và cả một trang trại gồm các chú Chocobo đáng yêu. Cuộc sống êm đềm cứ trôi qua cho đến một ngày Croma mang về quyển sách Ma Thuật sau một chuyến hành trình. Quyển Ma Thuật được mở ra, tai ương khủng khiếp đã đến với mọi cư dân trên đảo! Hầu hết Chocobo trong trang trại đều bị hút vào quyển sách do quyền năng của Chúa Tể Bóng Tối Bebuzzu, người 400 năm trước đã cai trị phần lớn thế giới, đang bị phong ấn trong quyển sách. Chỉ còn sót lại duy nhất 1 chú Chocobo mà tôi tạm đặt tên là Boko, nhân vật chính của chúng ta. Nhiệm vụ của chú là giải thoát bạn bè khỏi bàn tay của Bebuzzu và tiêu diệt trước khi hắn kịp hồi phục hoàn toàn sức mạnh. Đây cũng là bước ngoặt lớn giúp Boko tìm thêm nhiều manh mối về huyền thoại của các viên tinh thạch và bí mật của Chúa Tể Bóng Tối hòng giải cứu thế giới khỏi sự đe doạ của Bebuzzu...

Ngay sau một loạt biến cố ở đầu game, đầu tiên bạn sẽ phải làm quen với cách sử dụng các quyển sách bắt gặp trên đường đi để xâm nhập vào thế giới cổ tích và giải quyết các câu đố trong game. Các bạn sẽ gặp lần lượt 8 câu chuyện cổ khác nhau mà trong số đó bạn sẽ thấy rất quen thuộc như "Rùa và thỏ", "Hạt đậu thần", "Cô bé quàng khăn Đỏ"... Tuy nhiên, cốt truyện đã được cải biên và các nhân vật quen thuộc trong loạt game Final Fantasy như Shiva, Ifrit, Cactuar... sẽ đảm nhận vai chính trong các truyện này. Mỗi truyện có 2 phần và mỗi phần có 3 kết thúc khác nhau rất dí dỏm nếu bạn hoàn thành các trò chơi nhỏ (minigame) khác nhau. Những trò chơi này rất đa

FINAL FANTASY FABLES CHOCOBO TALES	
PHÁT HÀNH	Square-Enix
PHÁT TRIỂN	Square-Enix
THỂ LOẠI	RPG
NGÀY PHÁT HÀNH	03/04/2007
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
HỆ NÀY	Nintendo DS

MIỄN PHÍ VĨNH VIỄN
Thế giới hoàn mỹ
WWW.THEGIOIHOANMY.VN
Game 3D xuất sắc nhất Trung Quốc
完美时空
PERFECT WORLD
DEC
Online Entertainment

dạng từ điều khiển chú rùa leo lên đỉnh núi cho đến chạy đua trong mê cung. Tất cả trò chơi nhỏ đều tận dụng tính năng cảm ứng của Nintendo DS và đòi hỏi bạn phải sử dụng bút cảm ứng nhuần nhuyễn. Nhìn chung đa số trò chơi nhỏ tương đối dễ nhưng có một số trò làm bạn phải điên đầu vì... khó; điển hình như trò chơi thoát khỏi sự truy đuổi của Leviathan. Mỗi trò chơi nhỏ sẽ có 2 chế độ: Trial Mode - bạn chơi một mình để thiết lập các kỷ lục và Battle Mode - đấu với các đối thủ khác vốn là thuộc hạ của Irma, nhân vật luôn tìm mọi cách để ngăn trở bước tiến của bạn trong trò chơi. Ngoài ra, mỗi trò chơi có 7 độ khó khác nhau và hoàn thành 1 độ khó nhất định sẽ mở ra một kết thúc mới cho các truyện cổ tích, đồng nghĩa với việc giải quyết một chướng ngại vật trong game để ta có thể tiếp tục cuộc phiêu lưu của Boko. Bên cạnh đó, việc giải quyết các trò chơi nhỏ này còn đem đến phần thưởng là các lá bài rất quan trọng cho các ván bài mà tôi sẽ đề cập ở phần sau hoặc giúp giải phóng các Chocobo khác đã bị hút vào quyển sách Ma Thuật ở đầu trò chơi.

Ngoài các trò chơi nhỏ, Boko còn phải giải quyết các trò chơi riêng lẻ (mircogame) nhận được ở một số NPC trong game. Đây là một phần rất thú vị khi đòi hỏi một số kỹ năng đặc biệt như "Nhất Dương Chỉ" để điểm bút cảm ứng chính xác vào hồng tâm các mục tiêu di động hay "Hô Phong Pháp" để thổi trực tiếp vào micro của máy nhằm phóng phi tiêu bể bong bóng càng nhiều càng tốt..z. Phần thưởng chủ yếu của các trò chơi riêng lẻ này là các lá bài mạnh yếu khác nhau tùy điểm số bạn đạt được.

Square-Enix đã rất thành công khi xây dựng phần giải đố trong Final Fantasy Fables: Chocobo Tales, với rất nhiều trò chơi có cách chơi và giải quyết riêng, rất hấp dẫn và cuốn hút người chơi khám phá. Thậm chí, ngay cả phần "credits" khi kết thúc game cũng vẫn là một trò chơi nhỏ nếu bạn tinh ý nhận ra. Các trò chơi đã được mở ra trong game sẽ có thể chơi lại nhanh chóng qua phần Quick Play hay thi đấu với những người chơi khác qua chế độ Multiplayer để thêm phần thử thách.

SỐNG ĐỘNG ÂM THANH VÀ MÀU SẮC

Điểm mạnh truyền thống về đồ họa và âm thanh đã được Square-Enix phát huy rất tốt trong trò chơi này. Sử dụng gam màu nền tươi tắn cộng với các nhân vật được thiết kế sinh động và vui nhộn, Final Fantasy Fables: Chocobo Tales lôi cuốn ngay từ cái nhìn đầu tiên. Một hạn chế của game là khu vực phiêu lưu tương đối nhỏ khi bối cảnh chỉ được đặt trên một hòn đảo nhỏ nhưng bù lại phần ngoại cảnh và nội thất được thiết kế rất tốt đã phần nào che lấp khuyết điểm này.

Game với các bài nhạc đậm chất Final Fantasy sẽ làm giới mộ điệu như sống lại những kỷ niệm thuở nào. Nhịp điệu chậm rãi hay dồn dập rất "ăn" với diễn tiến của game còn giúp ta nhận biết các thời điểm quan trọng. Giai điệu chiến thắng quen thuộc sẽ luôn đem lại cho bạn niềm vui vì một chướng ngại vật mới đã bị đẩy lùi.

NGẮN NHƯNG DÀI

Mặc dù đi theo cốt truyện chính hơi ngắn - bạn có thể hoàn thành trong thời gian dưới 10 giờ, tuy nhiên để mở hết các bí mật của game, thu thập hết những lá bài và hoàn thành tất cả trò chơi nhỏ ở mọi độ khó thì thời gian mà bạn tiêu tốn khá lớn. Thư giản thú vị và nhẹ nhàng đi, bạnsẽ bắt đầu với cuộc phiêu lưu cùng chú Chocobo đáng yêu.

BẠN CÓ BIẾT:

- Chocobo là con vật giả tưởng có dạng giống gà nhưng lớn hơn và thường được sử dụng làm vật cưỡi trong loạt game Final Fantasy.
- Cái tên Chocobo được tác giả Koichi Ishii sáng tạo từ nguồn cảm hứng là các viên kẹo sô-cô-la (chocolate ball → chocoball → chocobo)
- Chocobo và Cid là 2 cái tên xuất hiện trong hầu hết các phiên bản Final Fantasy từ trước đến nay (trừ Final Fantasy I là không có Chocobo)
- Trong nguyên bản tiếng Nhật tiếng kêu của Chocobo là "Kue" khi được dịch sang tiếng Anh trở thành "Kweh", đôi khi dịch thành "Wark".
- Bên cạnh Final Fantasy, Chocobo còn xuất hiện trong loạt game Chocobo và loạt game Seiken Densetsu.
- Loạt game về Chocobo gồm nhiều game khác nhau trong đó Chocobo đóng vai chính và đã đạt được một số thành công đáng kể. Cho đến nay loạt game này đã có tổng cộng 8 game:

1.Chocobo's Mysterious Dungeon
2.Chocobo's Dungeon 2
3. Chocobo Racing
4. Chocobo Stallion
5. Dice de Chocobo – Chocobo Land: The Game of Dice
6. Chocobo World
7. Harataku Chocobo
8. Final Fatasy Fables: Chocobo Tales.

XUÂN QUANG

NHỮNG VÁN BÀI – CÁC CUỘC ĐẤU TRÍ CĂNG THẲNG

Như đã nói ở trên, phần thưởng của một số trò chơi nhỏ sẽ là các lá bài chúng sẽ giúp ích cho bạn trong các ván bài. Bạn sẽ chỉ gặp một số ít ván bài trong game nhưng đây là điều kiện bắt buộc để tiếp tục chuyến phiêu lưu. Các ván bài được gọi là Pop-up Duel, tương tự các trận đấu bài trong Yu-Gi-Oh nhưng được thiết kế đơn giản và dễ hiểu hơn. Mỗi lá bài phụ thuộc vào 3 yếu tố rất quan trọng mà bạn phải nắm vững nếu muốn giành chiến thắng.

Thứ nhất là sự phân bố tấn công và phòng thủ. Mỗi lá bài có 4 vòng tròn mang 4 màu đỏ, vàng, xanh lá và xanh biển tượng trưng cho 4 thuộc tính Nước, Lửa, Đất và Ánh Sáng. Trên 4 vòng tròn này tùy theo từng lá bài sẽ có phân bố các biểu tượng tấn công và phòng thủ khác nhau, thông thường là một biểu tượng tấn công và một biểu tượng phòng thủ. Tuy nhiên, có những lá bài chỉ có biểu tượng tấn công hay phòng thủ. Hiểu rõ các biểu tượng này sẽ là chìa khoá mở ra sự thành công vì nếu tương ứng với ô có phân bố biểu tượng tấn công của ta mà lá bài của đối thủ lại không có biểu tượng phòng thủ tương ứng thì đòn tấn công của ta sẽ thành công và ngược lại.

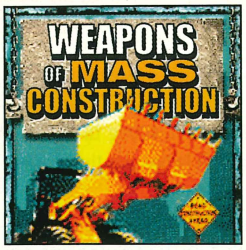
Yếu tố thứ 2 cần quan tâm là thuộc tính của lá bài và số lượng CP cần thiết để thi triển lá bài đó. Có tất cả 5 thuộc tính và mỗi lá bài chỉ mang một thuộc tính. Bên cạnh 4 thuộc tính quen thuộc ở trên thì thuộc tính thứ 5 sẽ là Bóng Tối, tượng trưng cho viên tinh thạch cuối cùng. Mỗi khi thi triển xong một lá bài thì cột CP (Crystal Point - điểm tinh thạch) sẽ tăng lên một ô tương ứng với thuộc tính của lá bài đó. Một số lá bài không đòi hỏi CP để thi triển nhưng một số thì đòi hỏi tiêu hao một lượng CP tương ứng để có thể tấn công thành công, nếu không đáp ứng được điều này, coi như lượt đi đó của bạn thất bại.

Cuối cùng là sức tấn công và các hiệu ứng thêm vào của từng lá bài. Nếu một đòn tấn công thành công thì đối thủ sẽ mất một lượng máu tương ứng với sức công phá của lá bài đó cộng thêm ảnh hưởng của hiệu ứng của lá bài trước đó. Các hiệu ứng rất quan trọng bao gồm nhân đôi sức công phá của một thuộc tính, hồi phục lượng máu tùy thuộc vào số CP của ta hay tấn công tùy thuộc vào số CP của đối thủ và còn nhiều thứ khác nữa. Nắm vững các hiệu ứng này sẽ làm cho các ván bài dễ dàng hơn rất nhiều.

Có tất cả 122 lá bài khác nhau, cộng thêm một số lá bài đặc biệt mà bạn sẽ thu thập được tùy vào việc giải quyết các độ khó khác nhau ở phần giải đố. Trước khi bước vào các ván bài, bạn sẽ phải chọn một bộ bài và sử dụng 15 lá khác nhau. Việc xây dựng bộ bài rất quan trọng, dựa trên chiến thuật của từng người và được lựa chọn sao cho các lá bài phối hợp các hiệu ứng hiệu quả nhất. Xây dựng được một bộ bài ưng ý quyết định hơn 50% khả năng chiến thắng của bạn. Ngoài ra, nếu các trận đấu bài trong game không thật sự làm bạn thỏa mãn thì bạn còn có cơ hội đấu với những người chơi kế cận qua chức năng Multiplayer hoặc đấu bài online khắp thế giới qua hỗ trợ Nintendo Wi-Fi Connection.

ƯU:
- Phần giải đố phong phú và rất hấp dẫn
- Đồ họa và âm thanh được đánh giá cao.
- Hỗ trợ chơi nhiều người qua chế độ Multiplayer hoặc Nintendo Wi-Fi Connection

KHUYẾT:
- Phần chơi theo cốt truyện chính hơi ngắn
- Khu vực phiêu lưu tương đối nhỏ.

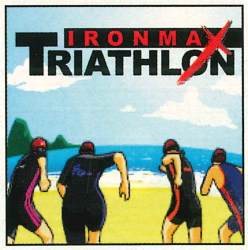


Ole George gặp một vài rắc rối vì thiếu một vài vũ khí huỷ diệt hàng loạt cụ thể. Điều oái oăm là tổng thống này và những cố vấn của ông lại không nhận ra những vũ khí xây dựng hàng hoạt ngay trước mũi mình! Những cỗ máy "cực kỳ" này có mặt khắp mọi nơi. Điều gì sẽ xảy ra?

ĐT: NEC, Nokia, Samsung, SonyEricsson.
Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 43 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 43 GỬI 8740

Cảm giác có được tốc độ thực sự sẽ như thế nào? Bạn cưỡi chiếc xe đua tốt nhất, nuốt gọn những quãng đường và đích đến trước mắt trong nỗi thất vọng của những tay đua khác. Những chiếc mô tô "cool" nhất, tốc độ xé gió, những cú chặt cua, những đối thủ khó chơi và tiếng động cơ gầm rú... tất cả rất thực và chờ bạn trong trò chơi giả lập của Qplaze. Ngoài tính thực của cảm giác, bạn còn có thể nâng cấp, độ xe nếu kiếm được tiền thưởng. Dù bạn chỉ mới tập tễnh thì cũng đừng lo ngại vì game có tới ba chế độ đua từ huấn luyện cho đến đua đơn hay tranh giải. Ai sẽ là người xứng đáng nhất với danh hiệu "vua của đường đua".

ĐT: LG, Motorola, Nokia, Samsung, Sharp, Siemens, SonyEricsson.
Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 49 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 49 GỬI 8740



Bạn có muốn tham gia cuộc đua ba môn phối hợp Iron Max Triathlon không? Điều kiện: ý chí sắt đá, thể lực hoàn hảo và trái tim thép. Bạn phải vượt qua 51,5km trong những điều kiện khắc nghiệt để hoàn tất môn thể thao nghiệt ngã này. Bơi 1,5km, chạy xe đạp 40km và cuối cùng là chạy bộ 10km. Liệu bạn có thể phân phối sức hợp lý để chiếm hạng nhất!

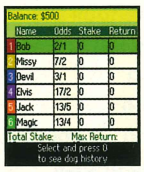
ĐT: NEC, Nokia, Samsung, SonyEricsson.
Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 40 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 40 GỬI 8740

Sự tán thưởng của đám đông... tiếng máy gầm gừ... nguồn adrenaline trong người tăng vọt! Đã đến lúc cùng chú ngựa sắt bay lên để thực hiện những cú biểu diễn rợn người. Tiền thưởng cho những cú bay xe được dùng cho việc nâng cấp chiếc mô tô để nó ngày càng mạnh. Càng nhiều những cú bay mô tô khó thì tiền thưởng càng nhiều. Bạn sẽ luôn có những vòng biểu diễn mới ngày càng thách thức và hồi hộp.

ĐT: LG, Motorola, NEC, Nokia Panasonic, Sagem, Samsung Sharp, Siemens, SonyEricsson.
Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 44 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 44 GỬI 8740

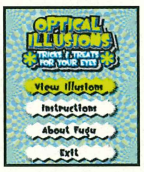
Bạn không cần phải ra đến Vũng tàu mới có thể xem đua chó. Đã vậy, bạn còn có thể đua tranh với nhiều người trên khắp thế giới trong trò giải trí "vương giả" này. Những chú "đặc khuyển" này có lý lịch, thành tích rõ ràng để bạn biết nên "nuôi" chú nào để giật được thành tích cao nhất.

ĐT: Motorola, Nokia, Samsung, Siemens, SonyEricsson.
Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 31 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 31 GỬI 8740



Trò chơi hấp dẫn này trên điện thoại di động của bạn sẽ làm bạn trợn tròn mắt. Một loạt hình ảnh về ảo giác quang học sẽ chứng minh hùng hồn cho thực tế là những gì bạn thấy không phải như bạn tưởng. Không tin thì bạn tự mình xem những ảo giác này và "trình diễn" với bạn bè thử xem. Thật là điên đầu và "đau cả hai con mắt".

ĐT: NEC, Nokia, Samsung, SonyEricsson.
Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 39 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 39 GỬI 8740



Cuộc đua để chiếm vị trí đầu trong nấc thang tiến hoá là cuộc đua đầy cạnh tranh, đẩy đàn ông đua tranh với đàn bà vốn là vấn đề gây tranh cãi qua nhiều thế kỷ về chuyện ai dẫn đầu. HUMAN RACE đưa cuộc tranh luận này thành đề tài giải trí. Đây là phiên bản cách tân của trò chơi cổ điển "rắn và thang".

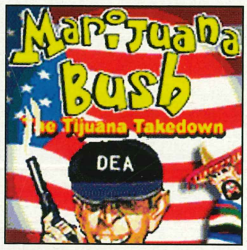
ĐT: NEC, Nokia, Samsung, SonyEricsson.
Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 38 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 38 GỬI 8740

Tiền vốn 500USD, thông tin đầy đủ về những chú ngựa và thành tích của chúng. Chưa đủ, bạn còn cần kỹ năng và chút may mắn để có thể thắng trong những cuộc đua tranh cúp nhà vua. Súng hiệu đã nổ, cửa đã mở và bạn không thể chần chừ trong cuộc đua bất tận này.

ĐT: Motorola, Nokia Samsung, SonyEricsson.

Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 47 GỬI 8040

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 47 GỬI 8740



Xin tự giới thiệu, tôi là Marijuana Bush, đặc vụ cứng rắn và tài giỏi nhất vùng nam Sierra Nevada. Với sự hỗ trợ của người anh em George, tôi đang mang lại những điều tốt đẹp cho đất nước. Dù vậy tôi vẫn phải cậy nhờ đến bạn để đối phó với bọn buôn bán ma tuý.

ĐT: Motorola, Nokia, Samsung, SonyEricsson.

Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 46 GỬI 8040

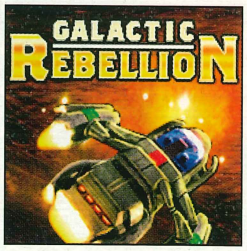
Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 46 GỬI 8740

Chào mừng đến với Bar Blu để cảm nhận những hương vị khác lạ của vốt ca. Với bộ sưu tập lớn nhất các món cốc tai vốt ca từ khắp nơi trên thế giới và những tay pha rượu điệu nghệ sẽ làm bạn luôn say mê. Quả là một nơi chốn thú vị ngay trên điện thoại di động. Bar Blu có một danh sách "vô tận" công thức pha chế cốc tai, hướng dẫn pha chế một vài món độc đáo nhất trên thế giới và còn có trò chơi thách thức khả năng pha trộn những món độc này.

ĐT: Motorola, Nokia, Samsung, Siemens, SonyEricsson.

Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 36 GỬI 8040

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 36 GỬI 8740



Thiên hà Cressida, chòm Thiên Vương Tinh bị những tàu không gian của phe Crispon thiên hà NT412 tấn công. Trong vai tổng tư lệnh, nhiệm vụ của bạn là tìm mọi cách bảo vệ dân tộc mình. Lên tàu và bằng mọi giá bắn tan tàu địch.

ĐT: Motorola, Nokia, Samsung, SonyEricsson.

Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 33 GỬI 8040

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 33 GỬI 8740

Hỗ trợ kỹ thuật: 08-4042034

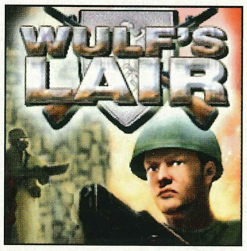
ĐTDĐ phải có GPRS; 15.000đ/tin nhắn thành công (chưa gồm phí GPRS).

Hàng tấn kho báu với kim cương, ngọc ngà, tác phẩm nghệ thuật! Điều bất ngờ là bạn biết được vị trí của nó nhờ một bản báo cáo bí mật về vị trí tàu đắm của bọn cướp biển tại vùng Caribbean. Không thể cầm lòng, bạn đánh đổi sinh mạng chính mình trong một cuộc tìm kiếm bí mật kho báu đã nằm dưới biển sâu gần 100 năm nay. Đường đến giàu có, danh tiếng cũng "trải đầy" nguy hiểm chết người - luồng nước xoáy, bóng tối và chiều sâu ghê rợn, những chú cá mập ăn thịt người...

ĐT: LG, Motorola, NEC, Nokia, Samsung, Siemens, SonyEricsson.

Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 48 GỬI 8040

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 48 GỬI 8740

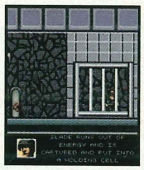


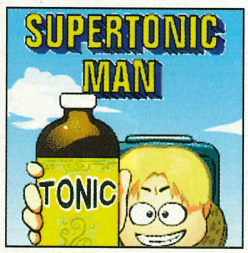
Năm 1944, sau một loạt chiến thắng, cuộc xâm chiếm châu Âu của phe Quốc Xã bị chặn đứng. Quân Đức nhanh chóng bị đánh bại, Hit le dời toàn bộ đại bản doanh lên đồi tại một vị trí hoàn toàn bí mật ở Wulf. Để nhanh chóng kết thúc cuộc chiến, tình báo Anh phái người giỏi nhất của họ là đại tá James Slade - chính là bạn - xâm nhập Wulf để loại trừ Hit le. Đại tá! Ngài có hai giờ để vào "hang bắt cọp" đấy.

ĐT: Motorola, Nokia, Samsung, SonyEricsson.

Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 32 GỬI 8040

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 32 GỬI 8740





Trong những ngày đen tối này, khi mà cả thế giới nằm trong những mối đe doạ của những chất thải nguy hiểm, ai là người cứu rỗi môi trường của chúng ta. Bạn vào vai siêu anh hùng mới và có cả khả năng bay để thực thi nhiệm vụ "bất khả thi". Đừng tưởng chỉ cần Vốt ca và sô đa là trở thành Supertonic Man bạn ơi.

ĐT: Motorola, Nokia Samsung, SonyEricsson.

Kiểm tra: SOẠN TIN NHẮN: PW 45 GỬI 8040

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 45 GỬI 8740

Để tiện cho các bạn muốn biết game muốn tải về có thể chơi được trên điện thoại di động của mình hay không, vui lòng soạn tin nhắn theo cú pháp có bên dưới từng game gửi 8040 (500đ/tin nhắn). Trong trường hợp game đó không tương thích với ĐTDĐ của bạn, sẽ có danh sách khoảng 10 game khác tương tự để bạn chọn lựa.

BÍ MẬT ĐÁY ĐẠI DƯƠNG

RED OCEAN

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Collision
Thể loại: Hành động
Phát hành: dtp AG
Hệ máy: PC
Ngày phát hành: 3/2007 (tiếng Đức)
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 1,8 GHz; RAM 512MB; VGA 64MB; HDD 800GB; Windows 2000 SP4/ XP SP2/ Vista; 1 CD.

Trong chuyến thăm dò đại dương, Jack Hard tình cờ phát hiện tổ chức khủng bố United Arms đang sử dụng một trạm nghiên cứu bỏ hoang của Liên Xô cũ để chế tạo một loại vũ khí hủy diệt. Quy mô của trạm nghiên cứu rất lớn, bao gồm nhiều khu vực khác nhau và cả các tuyến đường sắt phục vụ việc vận chuyển. Nhưng theo cách sắp xếp của nhà phát triển, bạn chỉ được đi theo "một cửa" duy nhất.

Chơi Red Ocean khá dễ, dễ hơn các game bắn súng hiện nay và tương tự như Half Life 2. Trái với lời quảng cáo "có các cảnh đấu súng gay cấn dưới nước", hầu hết các cảnh trong game đều là "chân đạp đất", và khi xuống nước, bạn chỉ có giải pháp duy nhất là bơi thật nhanh đến "bờ", sau đó rút súng chiến đấu. Phần hấp dẫn nhất của Red Ocean là các trận đấu boss nghẹt thở với cách giải quyết cũng khá lạ: bạn không thể trực tiếp đấu tay đôi với boss mà phải tìm cách hủy hết các bình năng lượng quanh một vị trí nào đó, trong khi lính gác quấy rối liên tục.

Kho vũ khí trong game khá đa dạng, Jack được mang theo dao găm, súng ngắn các loại, shotgun, tiểu liên... Đặc biệt, bạn còn được bọn khủng bố "tặng" 2 loại súng tối tân là plasma và laser. Khẩu plasma mang đến cho người chơi một cảm giác hoàn toàn mới, rất thú vị (như khẩu gravity lần đầu xuất hiện trong Half Life 2). Bạn sẽ có cơ hội "đánh billard" khi các viên đạn từ khẩu plasma phản xạ lại khi dội vào tường, trần nhà hoặc các vật chắn khác trong một khoảng thời gian nhất định. Điều này cũng có nghĩa là bạn có thể nấp vào một chỗ, nhả đạn theo kiểu zic-zac để hạ lần lượt cả một nhóm đối phương thay vì phải ngắm bắn từng tên.

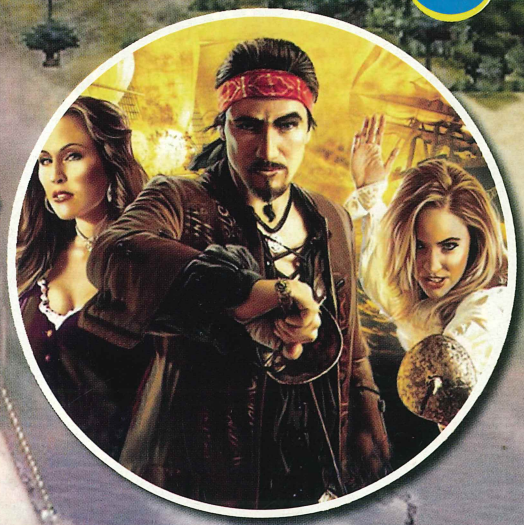
Đa phần các màn chơi đều có khung cảnh âm u, tối tăm, đôi lúc lại mờ mờ ảo ảo khiến bạn phải căng mắt nhìn, đồng thời bật loa để nghe được tiếng la hét của đối phương. Độ thông minh AI của máy cũng không cao, chúng bắn ít chính xác và hay túa ra làm mồi ngon cho bạn. Red Ocean còn "nhẹ nhàng" hơn khi cho phép save ở các điểm tùy ý bên cạnh chế độ save/load nhanh. Hiện tại, Collision và dtp AG mới chỉ phát hành bản tiếng Đức, tuy đã giới thiệu bản demo tiếng Đức và tiếng Anh cùng thời điểm.

Với 7 màn ngắn, Red Ocean không có khả năng trở thành "game đỉnh", nhưng với cách chơi dễ, có một lượng quân đối phương vừa tầm và các trận đấu boss rèn độ chính xác cho những lần khai hỏa, đây là một màn huấn luyện vừa sức với các tân binh của thể loại hành động bắn súng.

ĐÌNH QUỐC

Tortuga Two Treasures

Ngang dọc đảo rùa



THÔNG TIN GAME

Phát triển: Ascaron Entertainment
Phát hành: CDV
Thể loại: Phiêu lưu, hành động
Hệ máy: PC
Ngày phát hành: 5/03/07
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: P4 1,7 GHz (hoặc tương đương); RAM 512MB; VGA 64MB tương thích DirectX 9.0; HDD 4GB; Windows 2000/XP.
Cấu hình đề nghị: CPU 3 GHz hoặc cao hơn; VGA 256 MB hỗ trợ Pixel Shader 3.0.

Ưu: Phần âm thanh thể hiện khá.
Khuyết: Cách chơi đơn điệu; đồ họa lỗi thời; chức năng mạng yếu.

Lâu lâu "đổi gió" trong dòng game hành động phiêu lưu, mang một chút chất nhập vai, game Tortuga - Two Treasures (TTT) của Ascaron đưa bạn trở lại thế kỷ 18, vào vùng biển dữ "Đảo Rùa", nơi được xem là "đất lành" của cướp biển.

Nhiều hãng phim và game lấy bối cảnh đảo Rùa làm đề tài, như 2 tập phim trong bộ Cướp Biển Vùng Caribê, Captain Blood, Black Swan... hay các game như Sea Legend, Sid Meier's Pirates, Monkey Island... TTT là tựa game bổ sung cho dòng game "cướp biển" này.

Không phải là Jack Sparrow lừng danh nhưng bạn sẽ thủ vai thuyền trưởng Thomas Blythe với biệt danh "Hawk" (diều hâu) dưới trướng của băng Edward "Blackbeard". Và khi đánh hơi được kho báu của Henry Morgan, bạn sẽ cùng cô bạn gái Sangua lên đường tìm kiếm. Tuy nhiên, cốt truyện của game không chỉ đơn giản có vậy, càng đi sâu, câu chuyện dần dần mở ra. Bạn sẽ bị thủ lĩnh phản bội, bị hạm đội Anh truy sát, bị lời nguyền độc địa của chiếc thuyền ma cướp đi thuỷ thủ trên tàu và bị... lọt vào mắt xanh của một cô gái kiều diễm.

Phạm vi của TTT chia làm 2 mảng: ngoài đại dương và trên đất liền. Lối chơi đơn giản, dễ nắm bắt nhưng nhiều lúc có phần đơn điệu. Các "đồ chơi" để chống lại đối phương hơi "nghèo" khi ở trên bờ nhưng lại phong phú cho chiến thuyền. Ví dụ như trên bờ, bạn chỉ có thuốc gây mê tạm thời, súng lục và rượu tăng khả năng sát thương; còn dưới biển, bạn có dây xích để hủy cột buồm, thùng thuốc nổ thả xuống biển để "bẫy" đối phương, súng thần công... Bên cạnh cách chơi có nét độc đáo, suốt trò chơi là cả một câu chuyện phiêu lưu (lẫn tình cảm) khá lôi cuốn. Tuy nhiên, góc nhìn ngôi thứ 3 khi điều khiển nhân vật trên bờ hơi khó chịu.

Điểm hút hồn người chơi trong TTT chính là đồ họa, mà điểm nhấn là đồ họa trên biển. Với đồ họa khi ở chế độ trên đất liền, TTT không thể sánh bằng các game hành động như Far Cry, Ghost Recon về độ chi tiết, sống động của cây cỏ, cảnh vật nhưng trên biển, TTT thể hiện khá xuất sắc, đặc biệt là cảnh ánh sáng mặt trời và gợn sóng rất thật. Ngoài ra, âm thanh trong TTT cũng khá cuốn hút nhưng chưa thật đặc sắc.

Nếu bạn đã "mệt mỏi" lối chơi hành động hay nhập vai thuần tuý thì hãy cùng giương buồm đi tìm kho báu với Tortuga: Two Treasures.

ĐỒNG ANH

Game Online đến từ Nhật Bản

Chính thức ra mắt

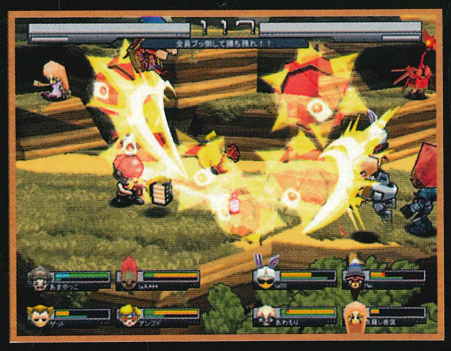
CHƠI MIỄN PHÍ

Tháng 05/2007

READY!!!

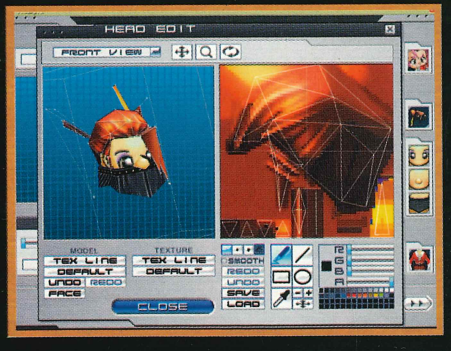
... FIGHT!!!

Tiểu Bá Vương GETAMPED™



Hình ảnh trẻ trung, sinh động

Hòa mình cùng những nhân vật truyện tranh nổi tiếng



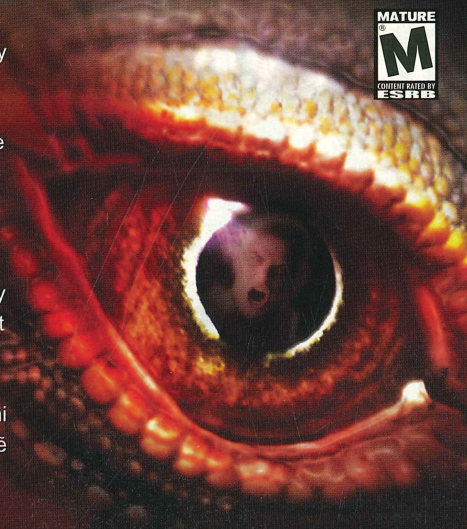
Một phong cách mới thật tuyệt: Chỉnh sửa nhân vật theo sở thích

cyberstep

ASIASOFT

ALIEN SHOOTER VENGEANCE

QUÁI VẬT NGOÀI HÀNH TINH



THÔNG TIN GAME

Phát triển: Sigma-team
Phát hành: CDV
Ngày phát hành: 16/2/2007
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PC
ESRB: Mature

Cấu hình tối thiểu: P4 1,5 GHz; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 500GB; Windows 2000/XP; 1 CD.

Bạn đang chờ Hellgate London hay Bioshock để thử nghiệm lối chơi bắn súng kết hợp yếu tố nhập vai? Thật đáng tiếc, đến nay những game này vẫn chưa phát hành. Nhưng nếu vẫn muốn thử nghiệm lối chơi trên, bạn có thể "chiến đấu" thử với Alien Shooter: Vengeance (ASV).

ASV bắt đầu với bối cảnh thường thấy trong các bộ phim kinh dị kiểu Mỹ: có một trung tâm nghiên cứu khoa học xa xôi, ở đấy đột nhiên xuất hiện bọn quái vật ngoài hành tinh đe dọa tính mạng của loài người. Thế rồi không ai khác ngoài bạn sẽ nhận trách nhiệm "dọn dẹp" chúng.

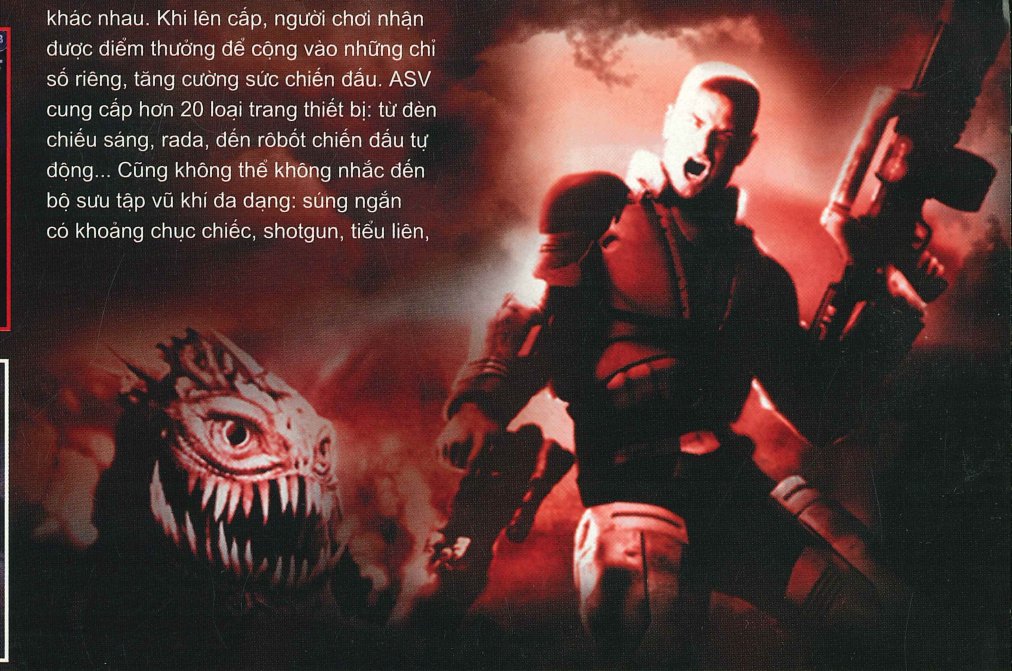
Xuất hiện khắp mọi nơi, bọn quái vật là tập hợp của các thể loại sinh vật quái dị. Một số trông giống những con bọ trong phim Starship Trooper, số khác lại như loài Zerg trong Starcraft. Ban đầu, chúng chỉ là từng nhóm bọ cấp thấp tấn công theo kiểu cắn xé. Về sau, chúng còn được trang bị vũ khí tối tân. Có lúc bạn phải đối đầu với một loại trông giống như khủng long nhưng trên lưng vác theo 2 dàn hoả tiễn liên lục "nhả" rocket ngợp trời. Mỗi màn chơi, ASV cung cấp một lượng "khổng lồ" quái vật: trung bình 10 ngàn con mỗi màn và thường trực trên màn hình từng đợt gần 100 con/lượt. Chúng bao vây, tấn công người chơi ở mọi góc độ.

Bạn có thể chọn 1 trong 6 nhân vật có sẵn với những chọn lựa khác nhau về đặc tính, chỉ số máu, sức khỏe, kỹ năng... Mỗi nhân vật sẽ có những trang bị ban đầu khác nhau. Khi lên cấp, người chơi nhận được điểm thưởng để cộng vào những chỉ số riêng, tăng cường sức chiến đấu. ASV cung cấp hơn 20 loại trang thiết bị: từ đèn chiếu sáng, rada, đến rôbốt chiến đấu tự động... Cũng không thể không nhắc đến bộ sưu tập vũ khí đa dạng: súng ngắn có khoảng chục chiếc, shotgun, tiểu liên, rocket hạng nặng rồi cả vũ khí siêu hiện đại như súng laser. Tất cả đều được tạo ra để giúp người chơi đủ sức chống lại lũ quái vật đáng ghét.

Đồ họa nền 2D có vẻ lỗi thời với góc nhìn từ trên xuống, chính vì thế ASV không mang đến yếu tố FPS mà thiên về kiểu Diablo II như ngày nào. Tuy thế, hình ảnh trong game trông rất khá. Được bổ sung nhiều hiệu ứng về ánh sáng động, bóng, khung cảnh trong game hiện lên đẹp mắt, phù hợp với nội dung game. Phần âm thanh đang tĩnh lặng đột ngột chuyển sang sôi động mỗi khi có quái vật xuất hiện càng làm tăng thêm sự thích thú cho người chơi.

Không quá khó để hoàn thành game và có thể bạn sẽ cảm thấy khá nhàm chán sau nhiều giờ chơi liên tục, thế nhưng Alien Shooter: Vengeance cực kỳ thích hợp cho những ai cần giải trí theo kiểu nhanh - gọn - nhẹ (tất nhiên là trừ các em nhỏ).

LƯU TUẤN



HUÂN CHƯƠNG DANH DỰ

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Electronic Arts
Phát hành: Electronic Arts
Ngày phát hành: 26/03/07
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PS2, Wii
ESRB: Teen

Ưu: Phần âm thanh thể hiện khá. .
Khuyết: Cách chơi đơn điệu, đồ họa lỗi thời, chức năng mạng yếu.

Sự xuống dốc không phanh của các phiên bản gần đây khiến thương hiệu Medal of Honor (MOH) dần mất chỗ đứng trước các đợt sóng lớn như Brothers in Arms, Call of Duty. Vì vậy không có gì ngạc nhiên khi phiên bản mới nhất của dòng MOH, Vanguard, chỉ nhận được sự chào đón hời hợt của các fan năm xưa. Gã khổng lồ EA vẫn không chùn chân khi quyết định phát hành trò chơi theo đúng lịch trình.

Người chơi sẽ theo chân Frank Keegan, chàng lính trẻ thuộc sư đoàn dù 82 của Mĩ, tham gia bốn chiến dịch lớn trải dài từ Ý, Pháp, Hà Lan và Đức (tương tự hầu hết các game hành động lấy bối cảnh thế chiến lần hai). Phần lớn các nhiệm vụ trong Vanguard được đúc kết từ các phiên bản trước như đột nhập và phá hủy các khẩu pháo cao xạ của địch, giải cứu đồng đội hay sử dụng bazookas để thổi tung các chiến xa bọc thép...

Nguyên nhân chính khiến phần lớn các chiến dịch trong Vanguard trở nên "thiếu lửa" chính là sự lặp lại các sai sót của các phiên bản gần đây. Đầu tiên có thể kể đến AI của đối thủ máy. Mặc dù biết tìm góc núp an toàn, tháo chạy hoặc kêu gọi đồng minh hỗ trợ khi ném mùi thất bại, nhưng chúng lại phạm phải lỗi sơ đẳng là hở điểm chết "đầu" để bạn tự do khai thác. Có lẽ để bù đắp sự yếu kém này, vũ khí trong game có tầm ngắm khá tệ khiến việc kết thúc quân địch từ xa trở thành bài toán nan giải. Ngược lại, địch sở hữu lợi thế này khá tốt nên việc "sấy chân" không rõ nguyên nhân xảy ra khá thường xuyên. Học tập từ Call of Duty, thanh sức khỏe trước đây được thay bằng sự đỏ lên của màn hình mỗi khi bạn bị trúng đạn. Thay đổi trên giúp người chơi giảm được gánh nặng khi phải thường xuyên quan sát thanh máu như trước, tập trung nhiều hơn cho việc chiến đấu.

Nếu như chiến dịch đơn của Vanguard khiến người chơi ngán ngẩm với nhiều lỗi khó chấp nhận thì mục chơi mạng cũng không lấy gì làm sáng sủa. Cả năm phần chơi chính là Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, King of the Hill và Scavenger Hunt chỉ dừng lại ở địa bàn offline chật hẹp qua chế độ chia màn hình (split-screen) hỗ trợ bốn tay chơi trong cùng thời điểm.

Tốc độ khung hình ổn định trong hầu hết các cảnh chơi, nhưng do sử dụng tông màu tối và xám nên Vanguard không thực sự tạo ấn tượng về mặt thị giác. May mắn là vẫn còn âm thanh được mô phỏng sinh động hoành tráng. Với việc xuất hiện của nhiều game bắn súng được đầu tư tốt cả về chất lượng lẫn nội dung, thì sự xuất hiện không hợp thời của Vanguard chả khác nào cú đẩy thương hiệu mạnh của ông lớn EA tiến sát bờ vực thẳm.

ĐẶNG KHÁNH

KINGMAX®
Yours forever

Mars DDRII 1066
Long-DIMM

Tốc độ tia chớp

MUA RAM KINGMAX, TRÚNG VÀNG

Chương trình khuyến mại cào trúng thưởng từ

15-4 đến 15-6-2007

.Thể lệ tham dự: Quý khách mua 01 Ram Kingmax sẽ nhận được 01 thẻ cào đính kèm.

. Cách nhận thưởng: Khách hàng điền đầy đủ thông tin trên thẻ, liên hệ với nhà phân phối theo địa chỉ và điện thoại bên dưới để biết chi tiết nhận giải. Hạn chót nhận giải: ngày 25/06/2007. Thẻ cào chỉ có giá trị khi có đóng dấu của công ty Viễn Sơn. Những thẻ trúng thưởng bị rách, chắp vá hoặc cào phần không được cào sẽ bị xem là không hợp lệ và không được trao thưởng. Các giải thưởng không được chuyển nhượng hoặc đổi thành tiền mặt. Người trúng thưởng tự chịu các chi phí phát sinh liên quan đến việc nhận giải. Nhân viên công ty Viễn Sơn và nhân viên các đại lý bán hàng không được tham gia chương trình này. Công ty Viễn Sơn có quyền sử dụng hình ảnh, tên và địa chỉ người trúng thưởng để quảng cáo cho chương trình mà không phải trả bất kỳ chi phí nào.

Cơ cấu giải thưởng :

Giải nhất : 6 giải, mỗi giải 01 lượng vàng SJC
Giải nhì : 5 giải, mỗi giải 01 Chimei LCD 19" wide
Giải ba : 100 giải, mỗi giải 1 USB Kingmax super stick 2G
Giải tư : 1000 giải, mỗi giải 1 áo thun Kingmax

Nhà phân phối:

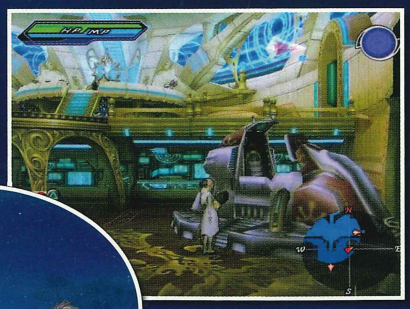
MicroStar
your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Hỗ trợ kỹ thuật toàn cầu
http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm

Đại diện phân phối tại miền bắc : Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

Thánh kiếm



Từng là thương hiệu lớn của Sega khi xuất hiện lần đầu trên Genesis 1992 đến nay, Shining Force nhanh chóng "thay da đổi thịt" khi chuyển tiếp từ game dàn trận pha yếu tố nhập vai sang dạng hành động nhập vai phổ biến. Dấu mốc quan trọng là Shining Force Neo cho hệ máy Play Station 2 vào tháng 3/2005 nhận được không ít lời tán dương của fan, tạo đà cho Sega tiếp tục ra mắt phiên bản mới của xêri mang tên "Shining Force EXA" vào tháng Ba năm nay.

Câu truyện của Shing Force EXA xoay quanh nhóm bạn của chàng kiếm sĩ trẻ đầy nhiệt huyết Toma gồm cô bạn pháp sư đầy quyền năng Cyrille; Gadfort hiệp sĩ nhân mã và Maebella xạ thủ người elf. Bộ tứ có chung chí hướng tìm lại thanh kiếm huyền thoại Shining Force, vốn đã tuyệt tích trong một trận thánh chiến...

Trong một lần dẹp loạn quỷ dữ trong hang động sâu, bộ tứ tình cờ phát hiện thanh Shining Force mà họ đang khổ công tìm kiếm. Kỳ lạ thay, người duy nhất được "thánh kiếm" chọn làm chủ sở hữu lại là tráng sĩ trẻ Toma. Bỗng chốc, anh trở thành Heritor như lời thánh kiếm và trở thành chủ nhân của lâu đài cổ Geo-Fortess nằm ẩn dưới lòng đất sâu. Tiếc thay, việc giải phóng "thánh kiếm" khỏi nơi phong ấn đã gây nên cuộc xung đột giữa Human Noswald Empire và tộc người Fyrlandt của Magnus. Bản tính nghĩa hiệp trỗi dậy, Toma cùng nhóm bạn của mình quyết định thực hiện hành trình đầy gian khó để giải quyết mối hiểm khích này.

Không như các game hành động nhập vai ăn khách trên thị trường hiện nay, trong SFE, người chơi sẽ luân phiên điều khiển hai nhân vật trung tâm là Toma và Cyrille. Tất nhiên, việc này đòi hỏi người chơi phải tận dụng tốt kỹ năng của các nhân vật trong từng tình huống. Ví như Cyrille rất thích hợp để đối phó kẻ thù tầm xa nhờ khả năng sử dụng cung nỏ cùng các phép thuật mạnh mẽ. Trong khi đó, với sở trường kiếm thuật, Toma lại thích hợp với những pha chạm trán với số đông lính địch. Để tăng thêm phần thú vị, đồng thời giúp ngơi tay phần nào trong những trận giáp chiến với số quái vật ngợp trời, hai nhân vật chính của chúng ta được hỗ trợ khá nhiệt tình từ các nhân vật phụ (do máy điều khiển) như Gadfort, Maebelle, Amitaliri, Fauklin,...

Tuy nhiên, một trong những điểm chính khiến phần lớn game thủ khó lòng gắn bó với trò chơi sau vài giờ tiếp xúc là những trận giáp chiến ngợp trời mà Neverland lẫn Sega cố "nhét" vào nền máy đã có tuổi như PS2. Hệ quả là trò chơi chạy khá ì ạch và hiện tượng khung hình tuột dưới mức an toàn thường xuyên xảy ra thậm chí với các trận đánh có quy mô vừa. Mặt khác, do phải đối phó thường xuyên với quân địch dày đặc nên năng lực riêng của mỗi cá nhân hầu như không được phát huy triệt để. Cán cân giữa hai nhân vật chính ngày càng lệch về phía Toma!

Một trong những minh chứng rõ nhất cho tình trạng "lệch cân" là khi bước vào những trận công thành của quân địch (xuất hiện với tần xuất ngẫu nhiên), nhân vật phải ở lại chịu trận là Cyrille. Bạn nên lưu game thường xuyên nhằm phân phối nhân vật hợp lý, hoặc nâng cấp thành trì từ các mảnh kim loại để có được những bổ sung sáng giá như robot phòng vệ, pháo kích, radar dò quét... để có thể "thủ thành" vững vàng.

Nền đồ họa bắt mắt theo khuôn anime với tông màu sặc sỡ nhưng chính vấn nạn khung hình đã đề cập và khâu lồng tiếng kém chất lượng khiến SFE khó chinh phục được các fan khó tính một cách trọn vẹn. May mắn là nhờ xếp lịch hợp lý vào "mùa hạn" của game nhập vai nên số phận của Shining Force EXA dù sao cũng khá sáng sủa.

ĐẶNG KHÁNH

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Neverland
Phát hành: Sega
Ngày phát hành: 20/03/07
Thể loại: Nhập vai
Hệ máy: PS2
ESRB: Teen

Ưu: Thiết kế nhân vật khá bắt mắt và đa dạng.
Khuyết: Tốc độ khung hình không ổn định; khâu lồng tiếng kém.

Chiến Binh Bất Khuất

"Cho đến hôm nay các nhà quân sự vẫn lấy trận chiến Thermopylae làm minh chứng cho việc lợi dụng địa thế cộng với ưu thế vũ khí, sự thiện chiến, lòng dũng cảm và tính kỷ luật, một toán quân nhỏ cũng có thể gây tổn thất kinh hoàng cho một đội quân đông hơn bội phần."

Năm 480 trước Công Nguyên, Ba Tư tấn công Hy Lạp. Vua Leonidas quyết định lợi dụng địa thế hiểm trở của hẻm núi Thermopylae để cầm chân đoàn quân khổng lồ Ba Tư. Lấy bối cảnh là trận chiến Thermopylae huyền thoại, 300: March to Glory hứa hẹn sẽ là phần thưởng hấp dẫn cho game thủ cũng như dân ghiền xi-nê.

Trong game, bạn sẽ điều khiển Leonidas với sự trợ giúp của vài binh sĩ dưới quyền. Nhân vật chính được trang bị thêm các kỹ năng đặc biệt để tăng tính hấp dẫn, như kỹ năng "huyết ẩm" sẽ chuyển toàn bộ phông màn hình sang nền đỏ và tăng sức tấn công lên gấp đôi, hay chế độ làm chậm thời gian khiến quân địch như "rùa bò". Các kỹ năng trên phụ thuộc vào thanh "wrath", tăng dần khi bạn hạ càng nhiều đối thủ. Để tăng độ khó, game sắp đặt các đối thủ khó nhai đối trọng những kỹ năng đặc biệt của bạn. Lưu ý, binh sĩ hỗ trợ dù chiến đấu tốt nhưng hầu như vô dụng trước những đối thủ kiểu này.

Các đòn liên hoàn ngắn thường hạ gục những đối thủ yếu, nhưng với đối thủ mạnh thì bạn cần phải kết hợp chúng lại với nhau. Tuy nhiên, đây là hạn chế lớn của game khi bắt người chơi sớm rơi vào vòng lặp khá chán. Để khỏa lấp, game hỗ trợ thêm chức năng nâng cấp vũ khí và đòn liên hoàn thông qua số điểm bạn đạt được dựa trên số lượng địch bị hạ, nhưng không tạo nên khác biệt đáng kể và hiệu quả cũng chẳng hơn là bao.

Điều phiền toái khác là Collision thêm nhiều tiểu tiết làm khó chơi hơn. Khi sắp xếp đội hình theo kiểu halanx, thay vì nhiều hàng như trong thực tế, đội hình lại được giản lược chỉ còn một hàng liên kết với nhau, buộc bạn phải giảm tốc độ di chuyển đến tối đa và chỉ tấn công quân địch bằng những đòn đơn giản. Ngoài ra, thường xuyên có những trận mưa tên bất ngờ tấn công bạn mà cách duy nhất có thể làm là ẩn mình sau tấm khiên để chờ hết... mưa.

Bên cạnh đó, yếu tố hành động bí mật (stealth) lại quá hạn chế. Ở vài tình huống, bạn cần phải lẻn ra sau lưng địch nhằm tấn công bất ngờ. Trớ trêu thay, góc đặt camera bất hợp lý trở thành "kẻ chỉ điểm" vô hình khiến bạn không ít lần bị phát hiện mà không rõ nguyên nhân. Tấn công bất ngờ được xem như "điệp vụ bất khả thi", và lúc đó thì chỉ có nước liều mình càn quét hay "tẩu vi thượng sách".

Do hạn chế của cấu hình máy PSP nên hiếm khi bạn phải đương đầu với hơn mười tên địch trong mỗi trận đánh, khiến người chơi khó lòng cảm nhận trọn vẹn độ hoành tráng và khốc liệt của cuộc chiến năm xưa. Đồ họa cũng gây không ít thất vọng bởi nhân vật được thiết kế khá thô và hành động cứng, vô hồn. Phông nền không sinh động đồng thời còn quá nhiều hình khối. Chỉ có nhân vật chính Leonidas là được thiết kế tương đối chi tiết từ vũ khí cho đến giáp trụ. Gỡ gạc phần nào là các đoạn cắt cảnh được lồng bằng những khung hình lấy ra từ truyện tranh của tác giả Frank Miller.

Điểm sáng duy nhất của game chính là phần âm thanh. Các nhân vật được lồng tiếng rất truyền cảm, những tiếng thét xung trận gây ấn tượng tốt, âm thanh mô phỏng tiếng va chạm và rên rỉ của những kẻ xấu số khá chân thực. Nhạc game được trích từ phim nhưng đã được hiệu chỉnh để phù hợp với nhịp độ game. Có thể nói đây chính là phần đem lại cho bạn nhiều cảm giác hài lòng nhất.

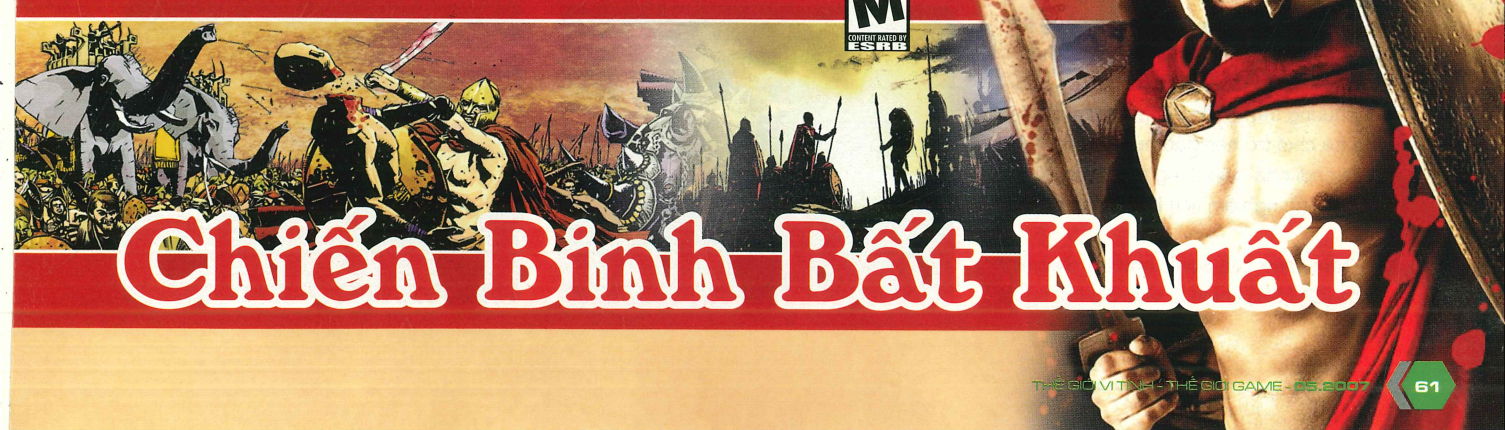
Do "chạy đua" cùng ngày phát hành phim, việc thực hiện gấp rút đã làm cho game mắc nhiều khuyết điểm. Điểm sáng âm thanh khó lòng át được những vùng tối của hệ thống chiến đấu lẫn đồ họa. Chỉ những fan ruột của dòng game "hack-and-slash" muốn tìm cảm giác lạ mới đủ kiên nhẫn để hoàn thành trò chơi này.

XUÂN QUANG

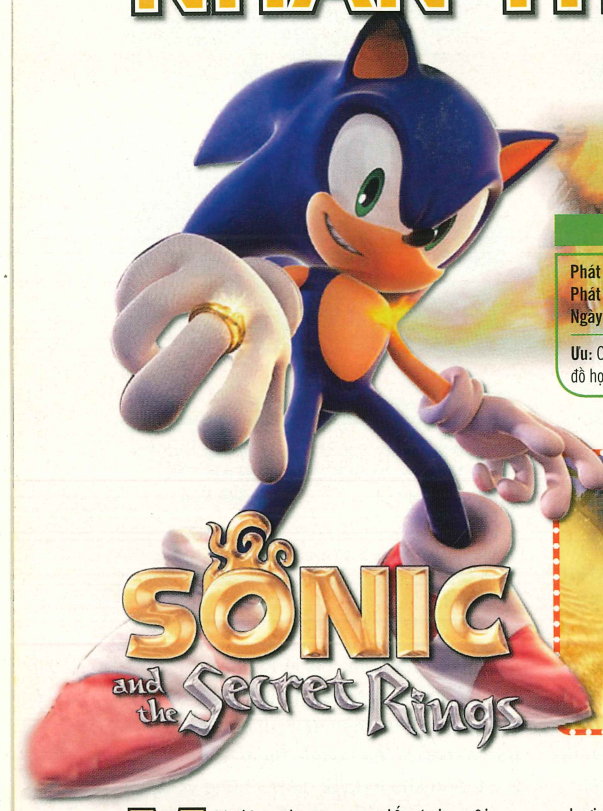
THÔNG TIN GAME

Phát triển: Collision Studios
Phát hành: Warner Bros & Interactive
Ngày phát hành: 27/02/07
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PSP
ESRB: Mature

Ưu: Phần lồng tiếng cho nhân vật rất tốt; âm thanh hay.
Khuyết: Hệ thống chiến đấu đơn giản và hay lặp lại; các tiểu tiết làm chậm tốc độ của trò chơi; đồ họa thô và thiếu sức sống.



NHẪN THẦN BÍ

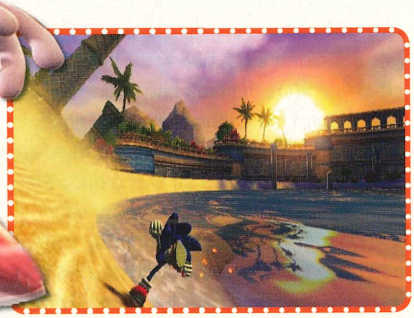


EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Sonic Team
Phát hành: Sega
Ngày phát hành: 20/02/07
Thể loại: Platform
Hệ máy: Wii
ESRB: Everyone

Ưu: Cách chơi sáng tạo tận dụng tốt chức năng Wii Remote; đồ họa đẹp.



Một đêm đang say giấc tại ngôi nhà quen thuộc, Sonic tỉnh cờ bị đánh thức bởi tiếng gọi của vị thần nhẫn trong truyện cổ ngàn lẻ một đêm mang tên Shahra. Bà tâm sự với Sonic rằng thế giới truyện cổ đang bị đe dọa bởi quỷ vương Erazor, rằng hắn đang tàn phá khắp nơi trong cuốn sách để thu thập năng lượng với hy vọng thoát khỏi đây để bành trướng thế lực lên thế giới thực mà Sonic đang sinh sống. Để tránh mối họa này, Sonic phải hợp tác cùng với Shahra du hành qua bảy thế giới khác nhau để thu thập các chiếc nhẫn thần nhằm hồi phục những vùng đất bị Erazor tàn phá...

Những chặng đầu trong chuyến phiêu lưu "lành ít dữ nhiều" tỏ ra khá dễ thở bởi mục tiêu đề ra với chàng tiểu quái da xanh là lách qua các chướng ngại vật để chạm vạch đích đến. Nhưng càng về sau những thử thách này càng được nâng dần mức khó như thu thập đủ 99 chiếc nhẫn trước khi chạm đích, không được hạ gục đối phương trên đường đi... Thay đổi này giúp trò chơi trở nên hào hứng và đòi hỏi người chơi phải vận dụng triệt để sự khéo tay lẫn kinh nghiệm tích lũy qua các màn chơi.

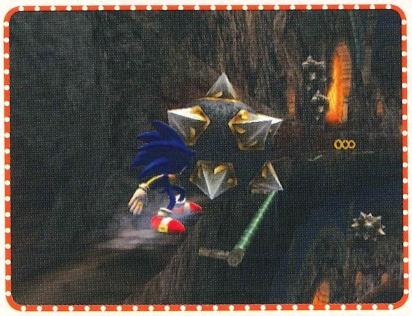
Tâm điểm của Sonic and the Secret Rings (SATSR) chính là việc đòi hỏi người chơi phải kết hợp tay cầm Wii Remote thật thuần thục các động tác của Sonic. Ví như để điều chỉnh hướng chạy, người chơi phải khẽ lách chiếc Wii Remote theo hướng tương tự. Trong khi đó phím nhấn một sẽ giúp dừng lại và phím hai sẽ giúp thực hiện cú nhảy nhẹ hoặc vượt qua những bờ tường cao. Ngoài ra, Sonic có thể chủ động tấn công bằng cách cuộn người và lao với tốc độ cực nhanh về phía đối phương. Nhưng điểm thú vị là thay vì thao tác qua phím bấm như trước đây, bạn chỉ cần thực hiện cú nhảy tầm vừa, lúc này các mục tiêu trước mặt sẽ tạm khóa và đây là thời điểm thích hợp để vung chiếc Wii Remote về phía trước nhằm thực hiện đòn tấn công nhanh như điện xẹt. Ngoài điểm kinh nghiệm thu được, đây còn là cách để tận dụng đối phương làm điểm tựa nhằm vượt qua những vách núi, hồ lớn trên đường đi. Sự thay đổi độc đáo này khiến SATSR trở thành bài tập thể dục hấp dẫn giúp "đốt cháy" của bạn không ít ca-lo dư thừa.

Phụ lục sáng giá của SATSR là ngoài chế độ chơi đơn khá hấp dẫn, trò chơi còn được tích hợp tính năng mạng để bạn thoả chí tranh tài cùng bạn bè hay các đối thủ máy qua hàng tá mini game nhỏ tại phần chơi "Party" như xẻ gỗ, bắn bong bóng... Trong khi đó, Special Book sẽ là nơi cập nhật những đoạn phỏng vấn, phim, hình vẽ sinh động dựa vào thành tích mà bạn lập được ở phần chơi Adventure.

Tuy hạn chế về tài nguyên phần cứng khi so sánh với hai kình địch Xbox 360 và PS3, nhưng không vì thế mà Sonic and the Secret Rings tỏ ra kém cạnh hơn về đồ họa. Thể hiện rõ nhất là các màn chơi đều được thiết kế rộng với độ chi tiết cao và tông màu rất bắt mắt. Điều đặc biệt là dù sở hữu nền đồ họa ấn tượng như vậy nhưng trong suốt quá trình thưởng thức, bạn rất ít khi phải chịu tình trạng load cảnh ì ạch như đàn anh Sonic and the Hedgehog (Xbox 360, PS3) trước đây. Khâu lồng tiếng tuy chưa thể hiện đầy đủ các sắc thái biểu cảm, nhưng bù lại người chơi có thêm tùy chọn để thưởng thức phần lồng âm tiếng Nhật và các đoạn nhạc nền có tiết tấu sôi động khiến bạn chộn rộn ngay khi xuất phát.

Trong tình trạng khan hiếm những game lớn với độ dài tương đối trên nền máy Wii như The Legend of Zelda, Prince of Persia: Rival Sword, The Godfather thì việc thưởng thức Sonic and the Secret Rings rất thỏa đáng.

ĐẶNG KHÁNH



Tên game: Clive Barker's Jericho	**Phát triển:** Mercury Team	**Ngày phát hành:** Quý 3/2007	
Thể loại: Hành động/Kinh Dị	**Phát hành:** Codemasters	**ESRB:** Đang đợi đánh giá	**Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

CLIVE BARKER'S JERICHO™

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

thành phố ma quỷ

Thông thường để đánh giá một game có khả năng thành công hay không người ta hay nhìn vào cách phát hành. Càng phô trương, càng nổi đình nổi đám thì cơ hội được game thủ chú ý và gặt hái nhiều thành công cũng sẽ lớn hơn. Tuy nhiên, những game không đình đám, ít người chú ý cũng không có nghĩa là game không hay. Điển hình như Undying do Clive Barker, tác giả chuyên viết truyện kinh dị, thiết kế là một game bắn súng rất hay nhưng lạ ở chỗ lại rất ít người biết đến. Dựa trên thành công khiêm tốn đó của Undying, sắp tới Clive Barker chuẩn bị cho ra mắt một game lấy đề tài kinh dị mang tên Jericho trên nền PS3. Một trò chơi nhằm làm thót tim người chơi bằng những khung cảnh ma quái ghê rợn kết hợp với những yếu tố siêu nhiên kì bí.

Vốn là một tay bút từng viết hơn chục tiểu thuyết và truyện ngắn kinh dị, có thể thấy tác giả rất có ưu thế xây dựng cốt truyện kinh dị cho game. Nội dung Jericho xoay quanh một thành phố cổ tên Al-Khali bị chôn vùi dưới những đụn cát nóng ngoài sa mạc. Đây tất nhiên không phải là một thành phố bình thường. Nó bị ám bởi những thế lực tà ma từ hàng ngàn năm trước nên rất yếu ớt và trong suốt thời gian tồn tại nó luôn phải có một lực lượng chiến binh thần thánh bảo vệ. Sau hàng ngàn năm bị chôn vùi, Al-Khali đột ngột xuất hiện trở lại cùng với những linh hồn ma quỷ cổ xưa.

Một toán lính siêu năng lực được huấn luyện để chiến đấu và xử lý những thế lực siêu nhiên được giao nhiệm vụ đi vào thành phố để truy tìm nguồn gốc và tiêu diệt các linh hồn ma quỷ trước khi chúng thoát khỏi Al-Khali. Nhưng vấn đề không nằm ở toán lính này mà nằm ở bạn. Trước hết bạn phải đủ can đảm để vượt qua nỗi sợ hãi trước thành phố đen tối ghê rợn rồi mới tính đến chuyện chỉ huy vì game sẽ có những tình tiết đáng sợ tới mức làm những nơron thần kinh của bạn bị "vặn xoắn đi 180°"!

Ngoài cốt truyện sởn da gà, Jericho còn nổi bật ở gameplay. Mặc dù chúng ta đã

quá quen thuộc với thể loại bắn súng góc nhìn người thứ nhất, nhưng một số đặc điểm của Jericho sẽ thu hút được những game thủ khó tính như chúng ta. Khác với các game bắn súng thông thường, chúng ta chỉ phải điều khiển một nhân vật từ đầu đến hết game, Jericho giao cho chúng ta điều khiển, phối hợp một nhóm gồm 7 đơn vị binh chủng. Nói cách khác, bạn sẽ phải luân phiên điều khiển các nhân vật khác nhau để giải quyết các khúc mắc trong game.

Đội hình của bạn không phải chỉ là một nhóm các binh chủng bình thường. Họ đều là những người mang trong mình nhiều khả năng siêu phàm. Nhân vật chính là Ross, chỉ huy, có khả năng thần giao cách cảm, giúp liên kết tâm trí các thành viên trong đội để thực hiện nhiệm vụ một cách nhất quán. Khi cần thiết, Ross có thể tạm thời điều khiển thân xác của thành viên khác. Tương tự, mỗi thành viên khác đều có một kĩ năng độc nhất vô nhị bao gồm: Jones điều khiển tinh tú để có thể dùng chúng như một loại đạn và giúp Jones bay được; Delgado điều khiển được lửa kết hợp với sử dụng những khẩu súng hạng nặng đóng vai trò hỏa lực chính; Abigail có khả năng di chuyển vật thể; Cole có khả năng nhân bản một siêu năng lực cho các thành viên khác trong khoảng thời gian nhất định (ví dụ nhân bản siêu năng lực của Jones để các thành viên đều bay được); Church chuyên sử dụng phép thuật tạo bẫy, vòng bảo vệ; và cuối cùng Rawlin là y tá giúp chữa thương cho đồng đội.

Chưa dừng lại ở đó, mỗi siêu năng lực của từng thành viên hoàn toàn không độc lập với nhau mà khi cần có thể được kết hợp để trở nên mạnh mẽ và linh hoạt hơn. Chẳng hạn nếu kết hợp loại đạn tinh tú của Jones với khả năng di chuyển vật thể của Abigail thì đạn tinh tú sẽ được nâng cấp với khả năng tiêu diệt cùng lúc nhiều đối thủ. Sự kết hợp này khiến gameplay của Jericho trở nên thiên biến vạn hóa, hoàn toàn không bị gò ép vào những hiệu ứng lặp đi lặp lại, giúp người chơi tự do sáng tạo hơn.

Trở lại với thành phố Al-Khali. Sau khi xuất hiện trong sa mạc, thành phố này còn bị kẹt trong một chiều không gian đặc biệt khiến nó luôn bị dịch chuyển giữa các thời kì lịch sử khác nhau. Do đó màn chơi của Jericho sẽ trải dài từ thời đế chế La Mã đến suốt giai đoạn Thế Chiến thứ 2 và thời hiện đại. Nhưng dù ở thời kì nào đi nữa, thành phố cũng đều bị quỉ ám nên bạn luôn phải đối đầu với những hồn ma ngoi lên từ địa ngục. Chúng có thể đội lốt một chiến binh thập tự hay một quái vật không rõ hình hài và có điểm chung là vẻ bề ngoài gớm ghiếc với lớp da tróc vảy, loang lổ và những vệt đen đỏ quái dị. Kết hợp với thứ ánh sáng lờ nhờ từ những ngọn đuốc hắt lên, sự rùng rợn mà game mang lại càng... rùng rợn!

Nói chung, mặc dù Jericho hiện vẫn đang được hết sức giữ bí mật, nhưng qua những thông tin ít ỏi góp nhặt được, chúng ta thấy đây là một game cũng có vẻ không tồi. Trước mắt game được phát triển cho hệ PS3.

ĐẶNG KHÁNH

Tên game: Mercury Meltdown Revolution	**Phát triển:** Ignition Banbury	**Ngày phát hành:** Quý 2/2007
Thể loại: Giải đố	**Phát hành:** Đang đợi đánh giá	**ESRB:** Teen | **Hệ máy:** Wii

Giọt thủy ngân vui tính

Nếu để ý, chúng ta sẽ thấy những game hay nhất dành cho hệ máy Wii thường là dạng casual game. Đây cũng là điều hợp lý vì cấu hình khiêm tốn của Wii không phù hợp với những trò chơi nặng về đồ họa và xử lý như những game mà X360 và PS3 đang điên cuồng ganh đua. Mặt khác những game dạng này sẽ khai thác tối đa hiệu quả của tay cầm Wii và quan trọng hơn là giữ được tính đơn giản để bất kì ai cũng có thể chơi được. Cũng vì lý do đó mà Mercury Meltdown Revolution cho hệ Wii, bản tiếp theo của Mercury Meltdown trên PSP, sắp được tung ra để game thủ có thể cảm nhận được lối chơi mới vui nhộn hơn.

Trong MMR, người chơi sẽ đóng vai một giọt thủy ngân căng tròn, mũm mĩm lăn khắp nơi trên màn hình. Nhiệm vụ của bạn là dùng chiếc tay cầm Wii lèo lái giọt thủy ngân để từ điểm A vượt qua các chướng ngại vật và các địa hình khác nhau để an toàn đến được điểm B. Chắc bạn đang nghĩ mình sẽ dùng tay cầm Wii để điều khiển giọt thủy ngân chứ gì? Không đâu. Bạn sẽ không điều khiển thủy ngân mà điều khiển bản đồ chứa giọt thủy ngân đó. Đặt chiếc tay cầm nằm ngang, mỗi khi bạn nghiêng nhẹ hay lắc thì bản đồ cũng sẽ giật lắc theo làm giọt thủy ngân chuyển động. Trên bản đồ có rất nhiều khu vực lồi lõm cũng như cửa ra vào nên đòi hỏi bạn hỏi uốn éo tay cầm thật tỉ mỉ để "dìu" giọt thủy ngân đi. Ở phiên bản này, game có một số cải tiến nho nhỏ mà hay nhất là có thể biến đổi trạng thái của giọt thủy ngân - nguyên tố kim loại này có thể ở trạng thái rắn hay lỏng - để tạo nhiều thử thách hơn. Ví dụ, khi những ô cửa quá hẹp, chúng ta sẽ dùng vật sắc nhọn trên bản đồ "đánh" thủy ngân thành nhiều giọt nhỏ hơn rồi chỉ việc lượn từng viên nhỏ qua cửa và hợp lại thành một ở phía bên kia. Tương tự, khi phải vượt qua đoạn nhiều gờ vách, để không bị vỡ tung tóe, chúng ta phải "sấy" cho nó khô đi một chút và nhẹ nhàng lướt qua. Ở trạng thái siêu cứng (đặc thành khối rắn), bạn có thể thoải mái dùng nó phá chướng ngại vật.

Ngoài những trở ngại về địa hình, game còn có nhiều tác nhân cản trở đường đến đích của người chơi như bình ắc quy phóng điện, con lắc cản đường, nam châm, người ngoài hành tinh... buộc bạn phải căng mắt thật to, nhìn thật rõ để luồn lách...

Muốn trang trí thêm, người chơi có thể pha màu để rưới lên thủy ngân. Ngoài chức năng làm đẹp, màu sắc còn giúp thủy ngân tránh những nguy hiểm nhất định, vì có những sinh vật chỉ ăn thủy ngân màu này mà không ăn màu kia.

Vốn là game dành cho Wii nên MMR rất xem trọng chế độ chơi nhiều người. Rất tuyệt vời nếu chúng ta cùng "ẹo" với bạn bè. Các thể loại chơi nhiều người có trong MMR gồm Rodeo, di chuyển thủy ngân thăng bằng tránh rớt ra ngoài biên; Race, chạy đua với tốc độ nhanh nhất đồng thời tránh bị rơi ra ngoài; Metrix, một dạng xếp hình cho khớp với khung đã cho sẵn; Shove, lạng lách sao cho thủy ngân lọt vào tâm điểm; Paint, dùng thủy ngân vẽ màu trên bản đồ, càng nhiều càng tốt, ai nhiều nhất người đó thắng.

Ngoài ra còn rất nhiều màn và các bí mật khác đang chờ người chơi khám phá. Game rất nhẹ nhàng, phù hợp cho cả trẻ em lẫn người già - sẽ dễ thường biết mấy nếu được thấy ông, bà, cháu cùng nhau uốn éo, vặn vẹo trước màn hình ti vi.

TUYẾT DUNG

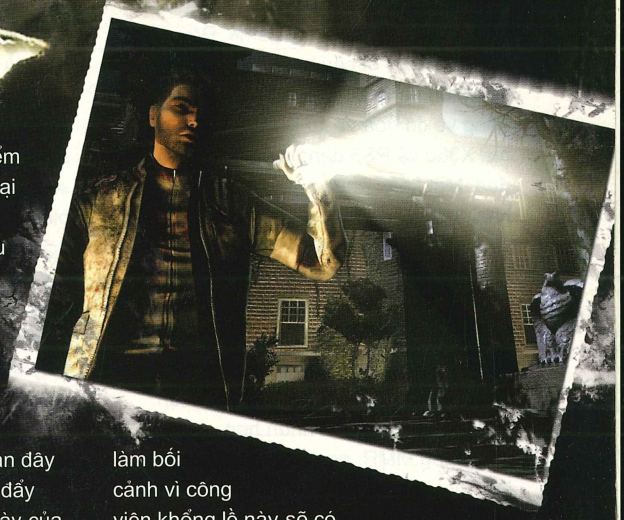
MỘT MÌNH TRONG ĐÊM

ALONE IN THE DARK™

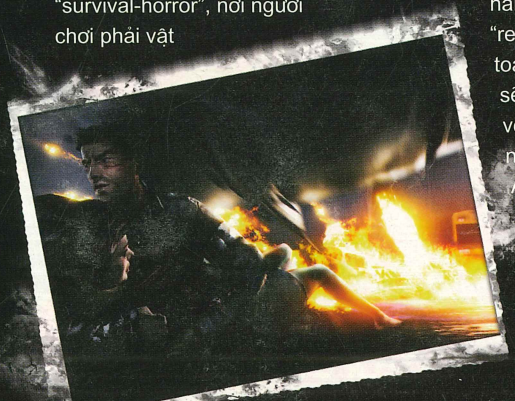
RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Có lẽ khá ít game thủ hiện nay biết đến Alone in the Dark (AITD), một game được xem là tiên phong trong thể loại kinh dị phát hành vào những năm đầu thập niên 90. Trò chơi đã gắn liền với tên tuổi nhà phát hành Infogrames cho đến khi hãng này liên kết với một đại gia phát hành khác là Atari. Sau phiên bản cuối cùng The New Nightmare phát hành vào năm 2001, xêri AITD đã quay trở lại với phiên bản trên Xbox 360, PS3 và PC. Trò chơi được phát hành bởi Atari và phát triển bởi Eden Studios (nổi tiếng qua Test Drive Unlimited, Kya: Dark Lineage, V-Rally 3).

Dòng game AITD đã trải qua khá nhiều thăng trầm kể từ lần xuất hiện đầu tiên trên hệ PC vào năm 1992. Với lối chơi phiêu lưu pha chút kinh dị, xê-ri này được xem là "cha đẻ" cho thể loại "survival-horror", nơi người chơi phải vật lộn với hàng loạt những câu đố hiểm hóc cũng như chiến đấu với các loại quái vật để sống sót. Tuy nhiên, sau thành công của phiên bản đầu tiên, xêri này dần đi vào ngõ cụt vì không có tính sáng tạo trong cách chơi, kết quả là AITD đã dễ dàng gục ngã trước những "đàn em" đến từ Nhật Bản: Resident Evil, Silent Hill và Fatal Frame. Tuy nhiên, sự xuất hiện gần đây của các hệ máy next-gen đã thúc đẩy nỗ lực vực dậy xê-ri huyền thoại này của Atari và Eden Studios. Với bối cảnh được thiết kế hiện đại và tận dụng sức mạnh phần cứng next-gen, Eden Studios hứa hẹn sẽ mang đến cho người chơi một cảm giác kinh dị mới, trong đó yếu tố hành động và tương tác sẽ được nhấn mạnh nhiều hơn.



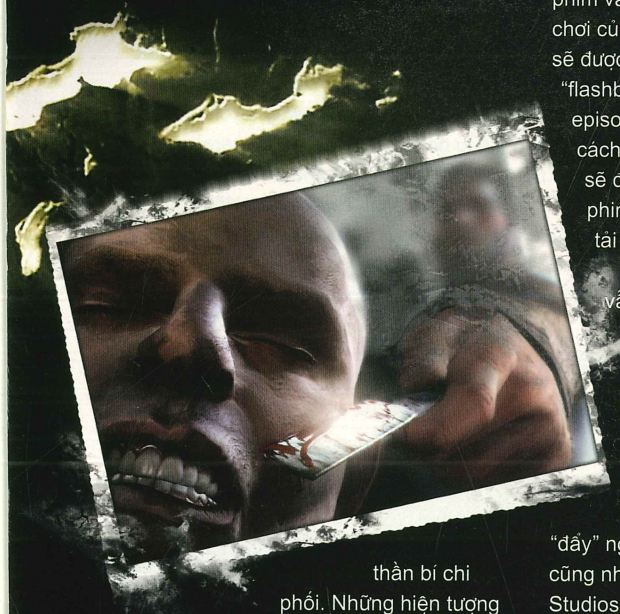
Một tin vui: phiên bản AITD phát hành năm 2007 này không phải là bản "remake" của AITD thời 1992 mà hoàn toàn mới. Bối cảnh của trò chơi theo đó sẽ có một sự thay đổi lớn để phù hợp với "thời thế" hơn. Theo Nour Polloni, nhà điều phối sản xuất, bối cảnh của AITD sẽ mở rộng hơn so với những lâu đài hay hòn đảo bị quỷ ám của các phiên bản trước. Đó là một địa danh có thật: công viên Central Park tại Manhattan, New York. Cũng theo nguồn tin này, lí do chọn Central Park làm bối cảnh vì công viên khổng lồ này sẽ có đủ "đất diễn" cho sự trở lại của AITD trên nền next-gen Xbox 360, PS3 cũng như PC. Ngoài ra, Central Park cũng mang lại cho người chơi cảm giác gần gũi và một chút gì đó hiện đại. Một công viên nổi tiếng thế giới với những cảnh quan tuyệt đẹp và rộng lớn nhưng về đêm lại trở thành một nơi hoang vắng với những hiện tượng lạ lùng. Mặc dù chỉ là một cốt truyện thêu dệt, cuộc phiêu lưu tại một nơi như Central Park là lựa chọn khá thích hợp cho các fan kì cựu của dòng game lẫn những người chơi mới.



Người chơi sẽ chứng kiến sự trở lại của Edward Carnby, nhân vật chính đã xuất hiện ở phiên bản đầu tiên. Các fan của dòng game này sẽ cực kì ngạc nhiên, vì bối cảnh của phần một diễn ra vào năm 1929, làm sao Edward có thể sống "thọ" và trẻ trung tới mãi phiên bản 2006-2007?

Tên game: Alone in the Dark	**Phát triển:** Eden Studios	**Ngày phát hành:** TBA
Thể loại: Hành động/Kinh Dị	**Phát hành:** Atari	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

Giải thích điều này, Eden Studios đã nhấn mạnh trò chơi sẽ có một chương riêng nói về sự "tái xuất giang hồ" của Edward Carnby, ngoài ra sẽ nói thêm về thân thế bí ẩn và những vụ án trước đây của anh. Ở phiên bản 2007, Edward bị vướng vào một tình huống hiểm nghèo tại Central Park, khiến anh và hàng loạt người vô tội kẹt lại tại công viên này do một thế lực



thần bí chi phối. Những hiện tượng bất thường như những xác chết đột ngột xuất hiện và biến mất, các tòa nhà tự sập không rõ nguyên do, những sinh vật thoắt ẩn thoắt hiện... xảy ra thường xuyên khiến sự sợ hãi của những người sống sót ngày càng dâng cao. Theo Eden Studios, chất kinh dị của AITD sẽ không theo kiểu "quái vật tấn công" như Resident Evil, "tâm linh" theo kiểu Silent Hill, mà sẽ là những tình huống nghẹt thở khi bạn chỉ có vài giây để quyết định phải làm gì để sống sót. Nhiệm vụ của Edward trong trò chơi là khám phá những bí mật nằm dưới lòng Central Park và tất nhiên, tìm mọi cách để thoát khỏi công viên ma quái này.

Cấu trúc của trò chơi cũng được cải tiến. Nếu như ở Resident Evil hay Silent Hill, các cuộc phiêu lưu của nhân vật chính được thiết kế như một tác phẩm điện ảnh thì ngược lại, trong AITD lại được thiết kế theo kiểu phim truyền hình nhiều tập của Mỹ. Trò chơi sẽ được phân chia làm nhiều chương hồi (episode) và mỗi chương là một cuộc phiêu lưu nhỏ. Triết lý thiết kế của Eden Studios thể hiện khá rõ khi họ muốn nhấn mạnh sự kinh dị qua từng giai đoạn trong trò chơi và đưa ra một kết thúc bất ngờ sau khi episode kết thúc. Mỗi episode sẽ kéo dài từ 40 đến 60 phút như một tập phim và có thể thay đổi tùy theo khả năng chơi của bạn. Trước và sau mỗi episode sẽ được lồng thêm một đoạn phim "flashback" giúp liên kết các sự kiện của episode trước và sau. Ngoài ra, phong cách dẫn truyện và góc quay camera sẽ được thêm thắt vào những đoạn phim này nhằm tăng hiệu quả truyền tải đúng kiểu phim ảnh.

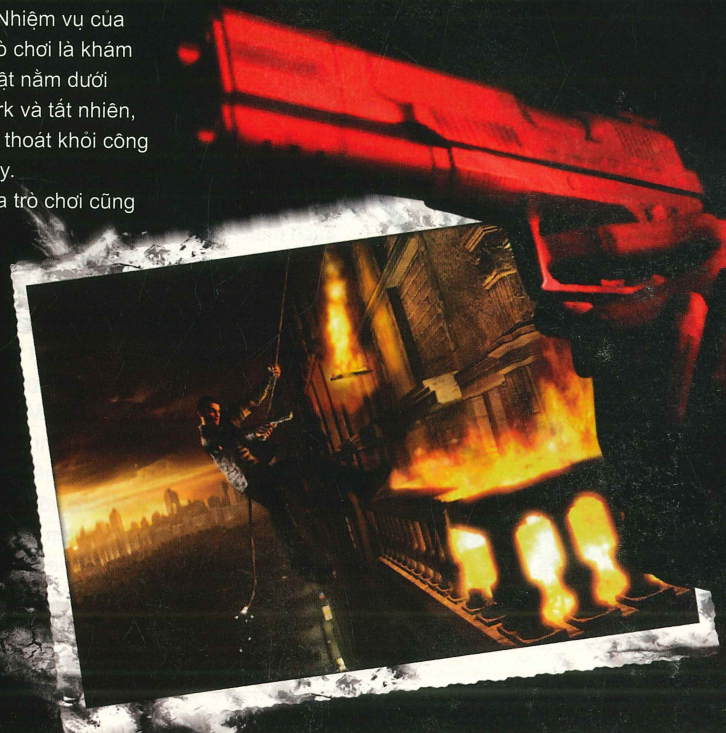
Mãi đến gần đây, Eden Studios vẫn chưa tiết lộ gì nhiều về mảng phiêu lưu giải đố của trò chơi - yếu tố được xem là sống còn của game kinh dị. Tuy nhiên, Eden Studios lại giới thiệu khá sâu về khía cạnh hành động và khả năng tương tác của người chơi với môi trường. Với tiêu chí "đẩy" người chơi hòa mình vào trò chơi cũng như nâng cao tính hiện thực, Eden Studios đã bỏ qua phần lớn các chức năng HUD (Heads Up Display) như thanh máu, số đạn dược, thùng đồ hay cả la bàn. Chìa khóa, đồ vật, súng đạn sẽ được thiết kế hẳn lên túi quần và túi áo nhân vật và bạn phải biết tính toán vì các túi đều có giới hạn.

Engine vật lý Havok 3.0 được sử dụng để tăng khả năng tương tác nên bạn có thể sử dụng hầu hết các vật dụng được sắp xếp trên đường đi. Một ống nước bằng sắt, một thanh gỗ hay sợi dây... đều có thể trở thành vũ khí hay vật dụng giải đố. Sự tương tác cao cũng ảnh hưởng lớn đến cách chơi của AITD: cách bạn xử lý tình huống sẽ "đời" hơn tùy môi trường. Ví dụ, một con quái vật đang tiến đến, bạn sẽ có ít nhất ba lựa chọn vào lúc đó: dùng súng chiến đấu, đập vỡ cửa sổ trốn thoát hay di chuyển đồ vật trong phòng ngăn chặn bước tiến của nó. Tại E3-2006, Eden Studios cũng bật mí một chức năng thú vị khác ở AITD là bạn có thể sử dụng xe hơi để di chuyển xung quanh Central Park. Ngoài ra, chiếc xe còn đóng vai trò như một vũ khí dùng để tông vào đối thủ hay làm nơi ẩn náu khá kín đáo khi bị bao vây. Khi ở trong xe, bạn có thể tương tác được với hầu hết các chức năng: radio gọi cứu viện, bật đèn để quan sát trong bóng tối, dùng xe làm lá chắn để bắn...

Cơ chế đồ họa tốt sẽ nâng tầm vóc của trò chơi, nhất là ở những game kinh dị vì những gì bạn nhìn thấy phải tạo cảm giác thót tim. Với AITD, hiệu ứng được thiết kế công phu nhất là ánh sáng động (dynamic lighting), vì bối cảnh trong game là buổi tối và ánh sáng là yếu tố quan trọng nhất ảnh hưởng đến lối chơi. Ngoài ra, những hiệu ứng hình ảnh phức tạp như đổ bóng, tiêu cự (depth of field) cũng được thiết kế thêm nhằm tăng kịch tính cho các đoạn phim chuyển cảnh.

Đến nay, ngày phát hành của Alone in the Dark vẫn chưa được Atari và Eden Studios chính thức công bố, họ chỉ nói là "vào khoảng quý 2 năm 2007." Với những ý tưởng mới mẻ và táo bạo về bối cảnh và cách chơi, hi vọng xêri game kinh dị một thời này sẽ lại thực sự "đáng sợ".

TRUNG KIÊN



Colin McRae DIRT

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** Codemasters | **Phát hành:** Codemasters | **Ngày phát hành:** 26/6/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360

Sau thành công vang dội của Colin McRae Rally 04, nhiều người cho rằng Codemasters đã ngủ quên trên chiến thắng, nhưng có lẽ sự xuất hiện của Need for Speed Carbon, Forza Motosport 2, Test Drive Unlimited đã cảnh tỉnh họ. Là phiên bản thứ 6 trong dòng Colin McRae, DIRT không chỉ tập trung vào thể thức đua đường dài truyền thống mà còn đem đến nhiều hình thức đua "gay cấn" khác. Bạn sẽ có dịp phô diễn trên 55 đường đua nguy hiểm nhất, chẳng hạn Chula Vista Raceway, Croft Circuit... Bạn còn có thể tự do chọn loại xe trong "garage" (12 nhóm từ xe địa hình, phổ thông cho đến xe đua đường trường) cũng như kiểm soát toàn bộ hoạt động của xe trong suốt quá trình đua. Đặc biệt, mục multiplayer hỗ trợ đến 100 người chơi cùng lúc.

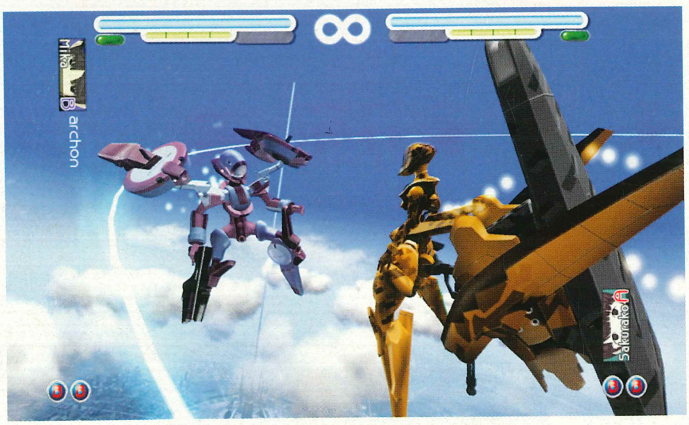
War Leaders: Clash of nations

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Enigma Software Prod | **Phát hành:** CDV Software | **Ngày phát hành:** 26/10/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Có thể khẳng định Đệ Nhị Thế Chiến là nguồn đề tài vô tận cho các hãng sản xuất phim truyện cũng như trò chơi điện tử khai thác. Thuộc thể loại chiến thuật thời gian thực (RTS), War Leader: Clash of Nations cho phép người chơi thể hiện tài cầm quân cũng như chiến đấu với hơn 200 bản đồ trên khắp chiến trường châu Âu, trong đó có không ít những trận đánh lịch sử. Dưới màu áo của 1 trong 7 nhóm quân, như Đức, Anh, Pháp, Nhật và Mỹ, tất cả những gì bạn cần làm là quản lý thật hiệu quả nguồn dữ trự quốc gia, đưa ra những quyết định khôn khéo, giải quyết những rắc rối và khống chế toàn bộ cuộc chiến bằng tài thao lược của mình. Game hỗ trợ chơi đơn và chơi multiplayer. Không những thế, nhà phát triển Enigme còn hứa hẹn War Leader sẽ đem đến cho người chơi nhiều yếu tố RTS mang tính đột phá...

WarTech: Senko no Ronde

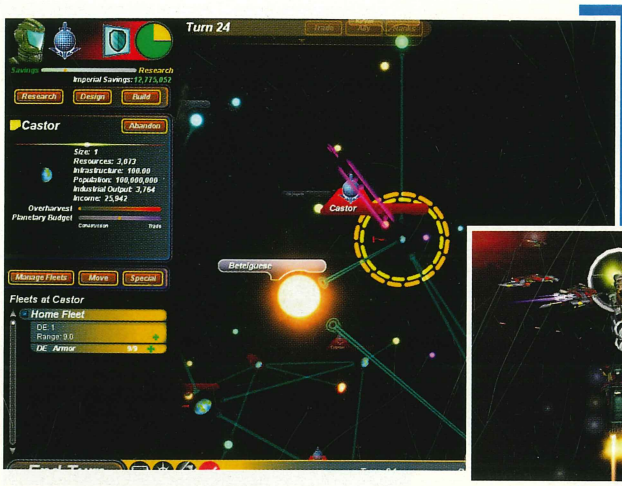
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** G.rev | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 25/5/2007 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** Xbox 360



Cuối cùng thì Ubisoft cũng đã đứng ra gánh vác trọng trách phát hành trò chơi hành động WarTech: Senko no Ronde dành cho Xbox 360 của nhà phát triển G.rev tại thị trường châu Âu và Bắc Mỹ. Game lấy bối cảnh những năm tháng đen tối trong tương lai xa, khi loài người xâm chiếm vô số thiên hà khác và trái đất trở thành hành tinh màu mỡ để muôn loài khai thác tài nguyên thiên nhiên phục vụ cho công cuộc mở rộng bờ cõi. Một cuộc chiến mới giữa các phe nhanh chóng nổ ra để giành quyền thống trị trái đất. WarTech cho phép bạn điều khiển một trong 24 loại robot công nghệ cao Rounder Mechs với những bước di chuyển kỳ quái và sức mạnh siêu nhiên để "không chiến". Ngoài mục chơi đơn, game còn hỗ trợ mục chơi đối kháng offline hoặc online (thông qua dịch vụ Xbox Live).

Sword of the Stars: Born of Blood

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Kerberos Productions | **Phát hành:** Lighthouse Interactive | **Ngày phát hành:** 4/5/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Với bản mở rộng Sword of the Stars: Born of Blood (BoB), người chơi có cơ hội "thưởng thức" nhiều chiến thuật đa dạng cũng như có chiều sâu hơn hẳn so với bản game gốc và cuộc chiến thiên hà chắc chắn sẽ trở nên hấp dẫn hơn bao giờ hết với sự góp mặt của chủng tộc mới - Zuul. BoB cung cấp nhiều loại vũ khí, kỹ thuật, phi thuyền mới kết hợp với các khung cảnh hoành tráng không thể chê vào đâu được. Ngoài 15 loại vũ khí mới, người chơi còn có thể nghiên cứu 25 công nghệ bí mật và tìm cách áp dụng chúng vào thực tế chiến đấu. Đặc biệt, hệ thống Data & Comm "độc nhất vô nhị" ở BoB sẽ giúp người chơi kêu gọi sự trợ giúp từ các chiến binh khác hoặc cùng bắt tay nhau tấn công kẻ thù.

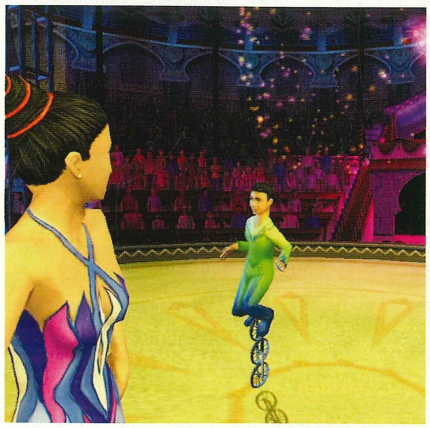
Call for Heroes: Pompolic Wars

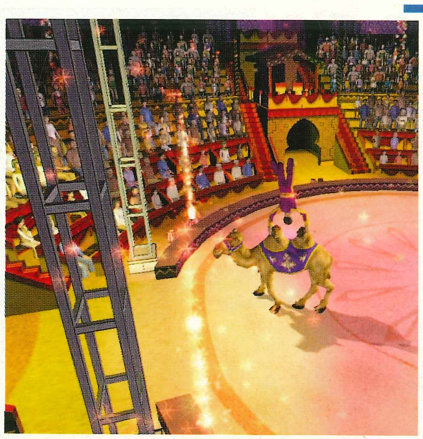
Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** Quotix Software | **Phát hành:** Strategy First | **Ngày phát hành:** Tháng 6/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Hàng ngàn năm trước, một cánh cổng dẫn đến Outer Worlds bất ngờ được mở ra và đội quân của bóng tối không bỏ lỡ cơ hội xâm lấn thế giới này. Dưới sự chỉ huy của Pompolic, từng binh đoàn quỷ dữ nhanh chóng tỏa khắp Outer Worlds. Không ai biết quá khứ của Pompolic nhưng dã tâm của hắn luôn lộ rõ: khuất phục và biến con người thành nô lệ. Tuy đứng trước bờ vực của sự diệt vong nhưng cư dân Outer Worlds luôn vững tin vẫn còn có những trái tim dũng cảm sẵn sàng đứng lên giải cứu thế giới.

Circus Empire

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Enlight | **Phát hành:** Enlight | **Ngày phát hành:** Tháng 5/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC





Circus Empire cho phép người chơi tạo dựng một rạp xiếc, bắt đầu từ việc thuê và huấn luyện diễn viên cho đến lập kế hoạch biểu diễn khắp Bắc Mỹ, châu Âu hay châu Á. Rạp xiếc của bạn sẽ có hơn 70 tiết mục khác nhau như nhào lộn, đi trên dây, huấn luyện thú... Với Circus Empire, giấc mơ làm chủ một rạp xiếc sẽ nằm trong tầm t thế nào để chinh phục hàng ngàn khán giả bằng những màn biểu diễn độc đáo nếu như bạn không muốn phá sản sớm.

Eledees

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Konami | **Phát hành:** Konami | **Ngày phát hành:** 3/5/2007 (Châu Âu) | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** Wii

Là nguồn năng lượng duy nhất cho hơn 10 nghìn năm trong một thế giới không có điện, dầu hỏa hay năng lượng hạt nhân, các sinh vật Eledees ảnh hưởng rất mạnh đến sự phát triển của loài người. Đột nhiên, vì một lý do nào nó, Eledees bỗng trở nên xa lạ... Ngoài 25 màn chơi đơn được cung cấp sẵn, bạn có thể tạo ra các màn chơi riêng trong chế độ Edit Mode và sau đó trao đổi, mua bán chúng thông qua dịch vụ WiiConnect24 của Nintendo.

Harry Potter and the Order of the Phoenix

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Warner Bros. Interactive | **Phát hành:** Electronic Arts | **Ngày phát hành:** Tháng 7/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360

Ngại thầy hiệu trưởng Albus Dumbledore tung tin chúa tể Voldemort quay trở lại để làm suy giảm quyền lực và giành ghế của mình, bộ trưởng pháp thuật Cornelius Fudge chỉ định chuyên viên Dolores Umbridge làm phụ trách môn phòng chống nghệ thuật hắc ám tại trường đào tạo phù thủy Hogwarts để theo dõi hành động của giáo sư Dumbledore. Tuy nhiên, do Umbridge giảng dạy thiếu nhiệt tình, Harry Potter đã bí mật tổ chức một nhóm học sinh mang tên "đội quân Dumbledore" và tự tập luyện nhằm chuẩn bị cho cuộc chiến mới với Voldemort.

History Channel: Great Battles of Rome

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Slitherine Soft | **Phát hành:** Black Bean Games | **Ngày phát hành:** 18/5/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2, PSP

Kết hợp yếu tố hành động và chiến thuật, Great Battles of Rome đem đến cho người chơi cơ hội trải nghiệm trên 100 trận đánh lừng danh của đế chế La Mã Cổ Đại, chẳng hạn như cuộc xâm chiếm Anh Quốc của hoàng đế Julius Caesar. Người chơi có khả năng trực tiếp điều khiển một lực lượng quân đội hùng hậu bao gồm lính La Mã, lính kỵ binh, lính bắn cung và thậm chí là những chiến xa voi khổng lồ. Không những thế, các trận đánh sẽ diễn ra trên mọi địa hình, từ khu vực đồng bằng, rừng rậm, sa mạc, đồi núi cho đến vùng duyên hải giữa ban ngày cũng như trong đêm tối. Bạn còn chần chừ mà không thể hiện tài "điều binh khiển tướng" của mình với History Channel: Great Battles of Rome.

Sins of a Solar Empire

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Ironclad | **Phát hành:** Stardock | **Ngày phát hành:** Tháng 8/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Tuy được thành lập không lâu nhưng với đội ngũ nhân viên là những cựu binh Relic từng phát triển trò chơi chiến thuật thời gian thực kết hợp chiến đấu Homeworld (Sierra phát hành tháng 11/2000) nên Ironclad hy vọng tác phẩm đầu tay Sins of a Solar Empire của mình sẽ còn tiến xa hơn nữa với khả năng tiến hành phát động chiến tranh không gian diện rộng, cho phép người chơi xây dựng chiến thuật, điều khiển các hạm đội tấn công hoặc phòng thủ nhiều hành tinh cùng lúc. Liệu Sins of a Solar Empire có trở thành một tựa game mang tính đột phá của năm 2007 hay không? Câu trả lời sẽ có vào tháng 8 năm nay.

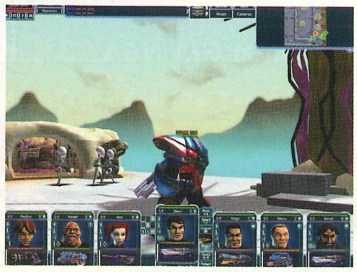
Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Firaxis | **Phát hành:** 2K Games | **Ngày phát hành:** 24/7/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Chắc hẳn nhiều người trong chúng ta khó mà quên được dòng game chiến thuật thời gian thực Civilization IV phát hành năm 2005 với kỷ lục hơn 1,5 triệu bản đã được tiêu thụ - một thành tích không chê vào đâu được của Firaxis. Với tham vọng "bành trướng thế lực", Firaxis quyết định tung ra phiên bản thứ 2 có tên gọi gắn liền với nhà sản xuất game huyền thoại, Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword. Bản mở rộng này sẽ bổ sung 10 đế chế mới (như Bồ Đào Nha, Babylon, Hà Lan...), 16 vị tướng tài ba với nhiều kỹ năng mới và hơn 12 bối cảnh khác nhau sẽ giúp game thêm phần sinh động. Đặc biệt, Beyond the Sword còn cho phép người chơi chiêm ngưỡng một số "themes" do chính những thành viên ưu tú nhất của Firaxis phối hợp với cộng đồng game thủ dòng Civilization sáng tác.

UFO: Afterlight

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** ALTAR Games | **Phát hành:** Topware Interactive | **Ngày phát hành:** Tháng 5/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Là sự kết hợp giữa thể loại hành động theo đội nhóm và chiến thuật trên diện rộng, game đưa người chơi đến với Sao Hỏa, nơi con người đã xâm chiến thành công với sự trợ giúp của phe Reticulans không lâu trước các sự kiện xảy ra trong phiên bản UFO: Aftershock. Dù cư dân trên hành tinh này có trình độ công nghệ cao và kiến thức uyên bác cần thiết cho công cuộc phát triển trong tương lai, nhưng điều làm họ quan tâm nhất lại chính là một sự "sống sót" đầy bí ẩn. Công việc duy nhất của họ là nghiên cứu một khu khai quật để chứng tỏ sự tồn tại của một chủng tộc thông minh cổ xưa. Trong quá trình này, người chơi sẽ phải chiến đấu chống lại những đội quân robot "không rõ nguồn gốc" được tạo ra từ hàng thế kỷ trước có nhiệm vụ chặn đứng mọi âm mưu của các chủng tộc khác trên Sao Hỏa.

Trong Windows Vista có chương trình giả lập các hệ điều hành cũ từ Windows 95 đến XP. Làm sao để mở chương trình đó *(angel_of_the_hell39@yahoo.com)*

Bạn nhấn chuột phải vào tập tin cần chạy và chọn *Properties*. Sau đó chọn tiếp bảng *Compatibility*, đánh dấu chọn vào ô *"Run this program in compatibility mode for"* rồi chọn hệ điều hành tương ứng.

Tuy nhiên bạn nên lưu ý, không phải tất cả ứng dụng, game đều chạy được ở chế độ Compatibility.

Khi giải nén file game Prince of Persia The two Thrones, máy yêu cầu phải có hệ thống file là NTFS nhưng em đang sử dụng FAT32. Vậy có cách nào để chuyển từ FAT32 sang NTFS? *(tranthanglongvinh@yahoo.com)*

Để chuyển đổi từ FAT32 sang NTFS trong Windows 2000/XP, bạn có thể sử dụng lệnh **convert** theo cú pháp sau:

- Chọn *Start.Run*, nhập cmd; nhấn *OK*.
- Thực hiện lệnh sau: **Convert C: /FS:NTFS** (với C: là tên ổ đĩa)

Tuy nhiên, để chuyển đổi ngược từ NTFS sang FAT32 mà không làm mất dữ liệu, bạn phải sử dụng những phần mềm chuyên dụng như Symantec PartitionMagic *(www.symantec.com/partitionmagic/)*

Lưu ý: nên sao lưu dữ liệu quan trọng trước khi thao tác với đĩa cứng và nhiều trường hợp bị mất dữ liệu (không phục hồi lại được) do bị mất điện trong lúc các chương trình can thiệp đĩa cứng đang hoạt động.

Trong Thế Giới Hoàn Mỹ, nhiệm vụ lấy diều cho Tiểu Hoa cho biết diều bị vướng ở Hách Nhân Đài. Nhưng em không biết Hách Nhân Đài ở đâu? *(lyn_hector@yahoo.com)*

Hách Nhân Đài có tọa độ 264 545. Đến Lang Đồ Đằng Cốc phía đông Đoạn Kiều Thôn, bạn sẽ thấy cánh diều nằm trên đỉnh đài. Với một chút khéo léo khi nhảy, bạn sẽ lấy được diều cho Tiểu Hoa.

Có phải card đồ họa phân ra 2 loại: một loại chuyên chơi game và một loại dùng bình thường? Ví dụ nếu dùng card 128MB NVIDIA GeForce4 MX440, khi gặp game đòi hỏi cấu hình cao thì nó không nhận? *(trunghieu9b@yahoo.com)*

Card đồ họa thường được phân thành 3 loại: phổ thông, trung cấp và cao cấp.

Phổ thông: đáp ứng các ứng dụng văn phòng và chơi các game nhỏ với cấu hình thấp. Trung cấp: đáp ứng các yêu cầu đồ họa và chơi game với cấu hình trung bình. Cao cấp: đáp ứng các yêu cầu về đồ họa và chơi game với cấu hình cao.

Sở dĩ bạn không chơi được các game có cấu hình cao là do card GeForce MX440 không đáp ứng được yêu cầu của các game đó. Bạn vui lòng xem phần Minimum System Requirement trong file readme của từng game để lựa chọn game phù hợp với card đồ họa của mình.

Em chơi trò SDO Live World, thấy trong trò chơi có chức năng nhảy bằng miếng dancing pad rất hay. Vậy chức năng hoạt động của nó ra sao, có giống máy nhảy mà em thường thấy ở các siêu thị không? Mua ở đâu và giá bao nhiêu? Cài đặt có khó lắm không? *(quytocdo_tl@yahoo.com)*

Công ty Netgame cho biết, chức năng mà bạn mô tả là nhảy bằng dancing pad – thảm nhảy. Nhưng do SDOVN đang trong giai đoạn Open Beta, chưa chuyển sang giai đoạn thương mại hóa nên chưa phát hành dancing pad. Chỉ có dancing pad do Netgame phát hành mới có thể chơi SDOVN tốt nhất, còn các loại dancing pad bên ngoài có thể sẽ không chơi được game.

Em chơi Infernal màn 1 đến phần xuống tầng hầm nhưng không biết vượt qua bằng cách nào cả? Cũng không vào được lâu đài gần đó? *(chang_hoang_tu...@yahoo.com)*

Cửa vào tầng hầm nằm trong nhà thờ. Trên cửa có dấu hiệu cho biết cửa được điều khiển từ xa bằng máy tính. Nhiệm vụ của bạn là tìm được chiếc máy tính đó để mở cửa (máy tính nằm trong 1 ngôi nhà).

Tôi chơi Infernal đến đoạn đấu với Professor Wolf nhưng không biết cách vượt qua? *(dungchau1956@yahoo.com.vn)*

Cách thực hiện như sau: Đầu tiên, bạn cần bắn hết các bóng đèn, sau đó dùng năng lực Infernal để bắn hắn. Đèn sẽ sáng trở lại, và bạn tiếp tục thực hiện như trên cho đến khi hắn bị hạ.

Em chơi The Sims Life Stories đến màn Riley mà theo em biết là gần cuối có yêu cầu sửa phòng khách thành phòng cho em bé. Em đã đặt nôi và đồ chơi như phần Goal yêu cầu nhưng không được? *(hilary_duff_nice@yahoo.com)*

Bạn cần mua giường cũng như đồ chơi dành cho em bé và đặt vào phòng ngủ dành cho khách (không phải phòng khách). Nếu thấy phòng ngủ cho khách quá nhỏ thì bạn có thể bán bớt một số vật dụng trong đó.

7 Bước tới thành công trong Warhammer 40000

Hiện nay ngoài các game nổi tiếng như Warcraft, Starcraft đang gây cơn sốt tại các giải đấu lớn trên thế giới, còn phải kể tới Warhammer 40000: Dawn of War (DoW) Dark Crusade (Warhammer), một trong những kiệt tác chiến thuật đỉnh cao. Có thể nói, Warhammer đã mở ra một phong cách chơi mới mà chúng ta có thể tiên đoán trước, đây sẽ là 1 cuộc cách mạng mới trong làng game chiến thuật thời gian thực.

Một trong những yếu tố mang tính cách mạng trong Warhammer là việc thêm vào chỉ số morale cho các đơn vị quân (unit) trong game, nâng tính chiến thuật của trận đấu lên nhiều lần. Có thể trong game Warcraft, chỉ với 2 đơn vị Knight (hiệp sĩ) là bạn đã khiến cho các Archer (cung thủ) khiếp sợ, chạy dài. Nhưng với DoW, ngoài chỉ số sức khoẻ, bạn còn phải chú ý đến chỉ số morale để xem đơn vị của mình có "sẵn sàng" ra trận chưa? Khi bạn đem một đơn vị Hero (tướng) hay một đơn vị có tốc độ cao sang quấy phá nhà đối phương thì hãy cẩn thận. Nếu quân bạn bắt gặp có quá nhiều đơn vị đối phương ở đó và nã đạn vào, thì chỉ số morale sẽ giảm trước chỉ số sức khoẻ. Sẽ kéo theo nhiều việc tồi tệ khác như: chỉ số damage (gây thiệt hại) giảm dần theo chỉ số morale, thiệt hại do đối phương gây ra sẽ tăng gấp đôi. Khủng khiếp quá nhỉ, cho nên bạn cần xem xét kỹ việc tấn công cho hiệu quả. Việc tăng giảm morale trong game nhìn chung cũng khá giống thực tế. Khi chơi hoặc xem replay, bạn sẽ thấy một vài tình huống sau:

Hình 1

Trường hợp 1

Khi nhóm quân (squad) của bạn bị hoả lực của đối phương tấn công liên tục, morale của chúng sẽ giảm. Tuy nhiên, việc giảm nhanh hay chậm còn tùy thuộc vào loại vũ khí đối phương sử dụng. Chúng ta hãy xem hình số 1: một nhóm quân Chaos Space Marine của game thủ sR | Servant đang bị hỏa lực của quân Ork, do game thủ Santiago4ever điều khiển, tập trung bắn nên phải lãnh nhận tổn thất nặng, và kết quả là morale của nhóm quân này bị giảm xuống còn số không.

Trường hợp 2

Một số chủng tộc (race) các đơn vị tank/robo có pháo, tầm bắn rất xa, có độ chính xác thấp nhưng khi đã trúng thì sẽ lấy đi một lượng lớn morale. Hình 2 là 1 ví dụ. Trong 1 trận đấu giữa chủng tộc Imperial Guard, do [DoWPro]True điều khiển với chủng tộc Space Marines của sR | Servant, Space Marines sử dụng Whirlwind tấn công, và kết quả là chỉ với 2 phát, morale của quân Guardmen (được nâng cấp đầy đủ) đã không còn một điểm.

Trường hợp 3

Nếu 1 đơn vị nào đó chỉ mạnh về đánh xa thì, khi đánh cận chiến cũng rất dễ rớt morale.

Hình 2

Hình 3

Trường hợp 4

Khi bạn xem một số replay sẽ thấy, có trường hợp những đơn vị thuộc hàng "yếu" lại khiến những đơn vị dữ dằn phải chạy dài, đó là vì chúng đã được trang bị những vũ khí dùng để giảm morale như súng phun lửa (flamer), súng phóng lựu (grenade launcher) hay bắn tỉa (sniper). Bạn hãy xem hình 3, chỉ với 1 phát bắn tỉa từ quân Scout Marine, squad Guardmen đã mất toàn bộ morale.

Trong Warhammer, bạn nên kết hợp hợp lý các đơn vị đánh xa và melee (cận chiến), vì các đơn vị melee thường có chỉ số morale cao hơn các đơn vị đánh xa. Có nhiều nhiệm vụ quan trọng như quấy phá hàng ngũ đối phương, giảm chỉ số morale, ngăn đối phương nã đạn vào tuyến sau... Khi morale của nhóm quân bị giảm xuống còn số không, hãy cho nhóm đó chạy khỏi chiến trường, hoặc thêm 1 hero vào nhóm, điều này sẽ giúp lấy lại được 1 phần đáng kể morale. Ngoài những cách làm giảm morale thông thường, chúng ta còn gặp nhiều cách khác ít thông dụng hơn. Ví dụ: trong một số trận đấu, bạn có thể cho các nhóm có những khả năng Teleport hay Jumppack, các nhóm có khả năng được triệu hồi xuất hiện bất ngờ trong hàng ngũ đối phương, nhất là trong các đơn vị có khả năng bắn xa của đối phương. Việc này vừa làm cho hàng ngũ đối phương rối loạn và còn giảm morale của đối thủ. Hoặc dùng pháo binh cũng là 1 sự lựa chọn tốt cho việc này. Cho lính trinh sát vị trí đối phương hay dùng radar mở bản đồ. Sau đó còn chờ gì mà không tung hứng chúng lên.

Vậy làm thế nào để giảm morale và cách phòng chống mất điểm morale cho quân lính của bạn? Hẹn gặp lại các bạn.

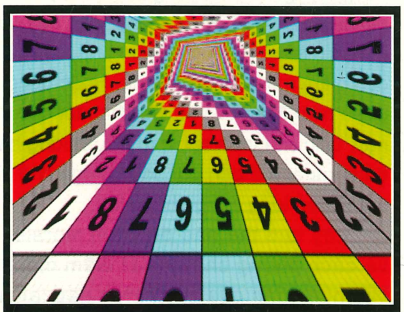
HOÀNG LONG

Tìm hiểu thông số đồ họa

Trong khi game thủ đang "chơi" với card đồ họa xịn có thể vô tư đẩy tất cả tùy chọn hình ảnh, hiệu ứng lên mức cao nhất thì người chơi phổ thông phải "nát óc" tinh chỉnh từng tùy chọn để đạt đến sự cân bằng giữa chất lượng hình ảnh và tốc độ xử lý.

Chúng tôi nhận được rất nhiều thắc mắc của bạn đọc về card đồ hoạ nói chung và những trục trặc mà các bạn thường gặp phải. Vậy chúng ta sẽ cùng tìm hiểu một số khái niệm cơ bản để từ đó tích lũy dần những kiến thức hữu ích không chỉ để hiểu biết mà còn để có được hiệu quả tốt nhất cho máy tính của bạn. Để chơi được game mới, bạn không hẳn cứ phải chọn card đồ họa mạnh, đắt tiền nhất. Bởi vì tốc độ xử lý hình ảnh có thể được nâng lên bằng cách giảm bớt thuộc tính chất lượng và hiệu ứng hình ảnh. Mỗi khi mở màn hình cấu hình game 3D, bạn sẽ thấy liệt kê khá nhiều tùy chọn về hình ảnh, hiệu ứng.Vì thế trước khi bắt tay tinh chỉnh, việc tìm hiểu ý nghĩa của từng tùy chọn là hết sức cần thiết.

FPS - frames per second (khung hình/giây): Biểu thị số ảnh (toàn màn hình) mà card đồ họa có khả năng tạo ra trong một giây (còn được gọi là framerate), và là đơn vị truyền thống thể hiện hiệu năng xử lý 3D của card đồ họa. Để chơi được game, card đồ họa phải có khả năng "sinh" trên 30 khung hình/giây; tất nhiên, giá trị càng cao càng tốt. Một điều lưu ý quan trọng, phụ thuộc vào công nghệ game khác nhau mà card đồ họa có thể chạy rất tốt với game này nhưng lại xử lý chậm một game khác. Ví dụ, card GeForce FX 5200 đạt chỉ số fps cao trên Quake III nhưng lại rất thấp trên game Doom 3. Vì thế, bạn nên chọn card theo game dự định chơi.



Minh họa MIP Mapping

Anti-aliasing (khử răng cưa): Kỹ thuật khử đi các dấu răng cưa tại biên của các đường thẳng xiên. Trong game 3D, bạn có thể cấu hình mức 0x (tắt), 2x, 4x, 6x; hoặc low, mid, high. Thuật ngữ này còn được viết là FSAA (full screen anti-aliasing).

Bilinear Filtering: Kỹ thuật lọc nội suy làm cho màu sắc chuyển mượt hơn. Ví dụ trong game có vùng chuyển từ màu vàng sang đỏ, nếu được bật, chức năng Bilinear Filtering sẽ xử lý để vùng chuyển tiếp giữa hai màu trở nên mượt mà hơn bằng cách chèn thêm một số màu dẫn xuất trung gian.

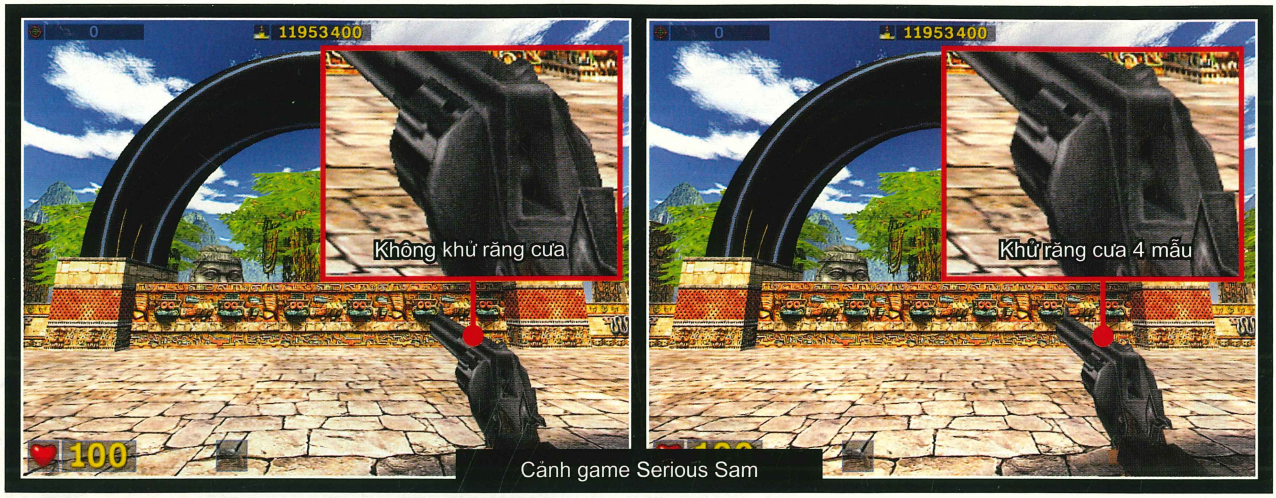
Trilinear Filtering: Kỹ thuật lọc màu như Bilinear Filtering nhưng xử lý nhiều màu hơn, mượt hơn (đồng thời khiến game chạy chậm hơn).

Anisotropic Filtering: Chức năng lọc giúp nâng cao chất lượng những hình ảnh phi truyền thống. Để dễ hình dung, bạn hãy nhớ lại cảnh mở màn Star Wars. Khi các dòng chữ chạy lên trên, chúng trở nên mờ và khó đọc. Anisotropic Filtering sẽ giúp bạn xử lý để các dòng chữ rõ ràng, sắc nét và đọc được. Bạn có thể thiết lập mức chất lượng theo số lượng lấy mẫu (2x, 4x, 8x, 16x); và tất nhiên, số mẫu lấy càng cao thì hình ảnh càng rõ nét.

MIP Mapping: Phương thức lọc dùng để phủ vân (texture) lặp đi lặp lại cho các đối tượng kích thước nhỏ hơn. Khi thể hiện đối tượng phía xa, kích thước vùng phủ sẽ nhỏ hơn kích thước ảnh vân (texture image) nên máy đồ họa phải co kéo ảnh vân gốc cho vừa vùng phủ; quá trình này có thể làm phát sinh một số nhiễu Moiré. Chức năng MIP mapping sẽ tạo sẵn một số ảnh vân nhỏ hơn và sẽ nhanh chóng áp dụng ảnh vân vừa nhất trong trường hợp này. Có thể coi MIP mapping thuộc nhóm kỹ thuật chống răng cưa.

Z-buffering: Theo truyền thống, bộ nhớ video chỉ lưu thông tin màu sắc của từng điểm ảnh màn hình. Khi hiện thực, kỹ thuật z-buffering sẽ lưu thêm thông tin chiều sâu (trục z) nhằm tối ưu quá trình dựng. Căn cứ vào thông tin chiều sâu, card đồ họa có thể lọc ra những vùng bị che khuất và sẽ bỏ qua bước dựng hình chúng. Nếu không có thông tin chiều sâu, card đồ họa sẽ phải tính toán khá nhiều cho việc thể hiện vị trí không gian của từng đối tượng trên màn hình và xác định vị trí trước sau của đối tượng.

OpenGL: là một giao tiếp lập trình



Cảnh game Serious Sam

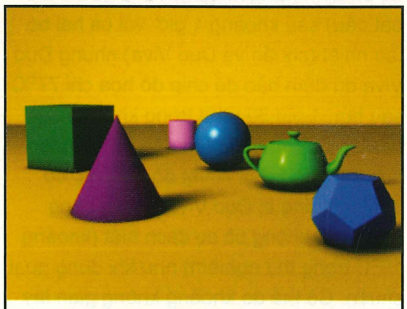
(API). Game gửi lệnh đến card đồ họa bằng ngôn ngữ này và trình điều khiển video sẽ "dịch" câu lệnh sang các lệnh cơ bản mà bộ xử lý đồ họa hiểu được. Khi chuyển sang sử dụng API chuẩn, các game không cần kèm theo trình điều khiển riêng như trước đây.

DirectX: Đây là một giao tiếp lập trình khác. Xem giải thích về giao tiếp lập trình bên trên.

Bump Mapping: Kỹ thuật ánh xạ dùng cho những mặt không phẳng như vỏ cam, mặt đường nhựa/đá...

Alpha Blending: Tính năng được dùng để tạo phần trong suốt giữa các đối tượng, thường gặp trong game 3D như hiệu ứng nước, kính,...

Dithering: Cho phép trộn các màu để tạo được một màu mới, không có trong bảng màu mẫu của card đồ họa. Tính năng này được đưa ra nhằm giảm số lượng màu phải giả lập bởi card đồ họa (thường đòi hỏi khá nhiều bộ nhớ video). Việc trộn màu được thực hiện bằng cách đặt các điểm màu cạnh nhau sao cho mắt người chỉ nhìn thấy chúng như một điểm màu (khác). Hiện nay, card đồ họa hầu hết có đủ bộ nhớ video để chạy game mức 4 tỷ màu (32bit) nên tính năng này không còn được sử dụng trong các game mới; trừ khi bạn thực sự cần giảm số lượng màu giả lập.


Cảnh 3D đơn giản.

Thông tin Z-buffer tương ứng.

Frame buffer (vùng đệm khung hình): Game 3D thường chia bộ nhớ video thành hai khối, gọi là frame buffer, để tăng hiệu năng xử lý video. Trong khi một ảnh đang được hiển thị, card đồ họa bắt đầu vẽ ảnh kế tiếp trong khối bộ nhớ video thứ hai; kỹ thuật này còn được gọi là double buffering. Một số card đồ họa thiết kế 3 khối bộ nhớ video, gọi là triple frame buffer, cho trường hợp card đồ họa xử lý nhanh hơn màn hình video: khi màn hình vẽ ảnh đầu tiên và card đồ họa hoàn thành xong ảnh thứ hai, card đồ họa có thể tận dụng khối bộ nhớ video thứ ba để vẽ ảnh kế tiếp. Mục đích chính là tránh việc khựng hình, cải thiện tốc độ video. Tùy ngữ cảnh mà frame buffer có thể đồng nghĩa với video memory.

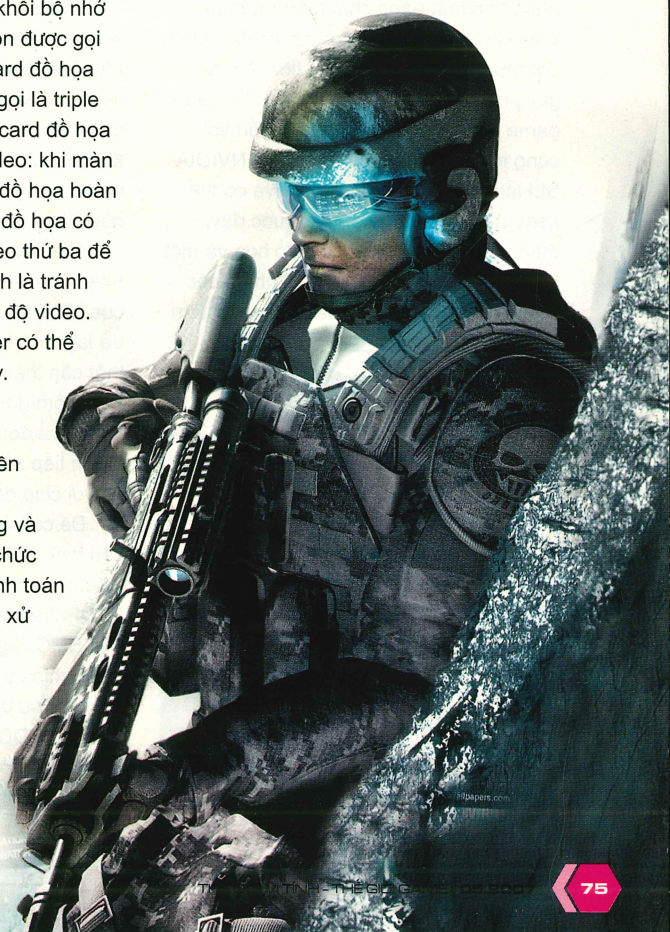
GPU (Graphics Processing Unit) hoặc VPU (Visual Processing Unit): Tên gọi cho bộ xử lý video có tích hợp chức năng xử lý Lightning và Transform (L&T). Trước kia, chức năng này thuộc nhóm lệnh tính toán hình học và được xử lý bởi bộ xử lý hệ thống. Bắt đầu từ chip GeForce 256, các bước tính toán này được chuyển từ bộ xử lý hệ thống sang cho bộ xử lý video. Từ đó, hiệu năng xử lý video 3D không còn lệ thuộc vào bộ đồng xử lý toán học (FPU-Floating Point Unit) tích hợp trong bộ xử lý hệ thống.

IGP - Integrated Graphics Processor (bộ xử lý đồ họa tích hợp): là tên gọi của chipset bo mạch chủ có tích hợp khả năng đồ họa; còn gọi là đồ họa on-board.

Rendering (dựng): Quá trình thể hiện hình ảnh 3 chiều được chia thành hai bước: tính toán hình học và dựng. Trong bước đầu tiên, đối tượng được tính toán để thể hiện trên màn hình nhưng phải sang bước thứ hai thì chúng mới thực sự được vẽ lên màn hình.

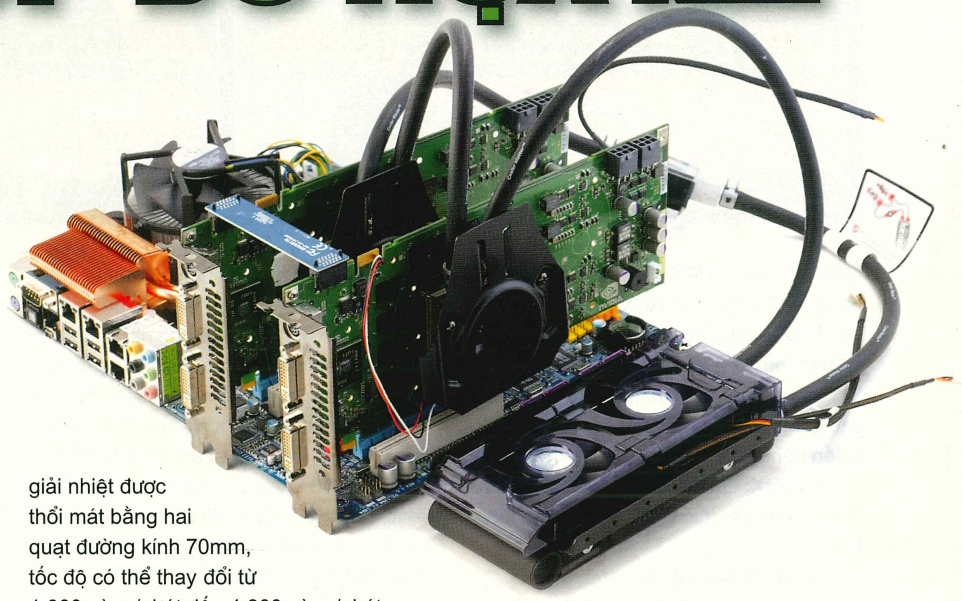
DUY KHÁNH

(Tham khảo Hardware Secret)



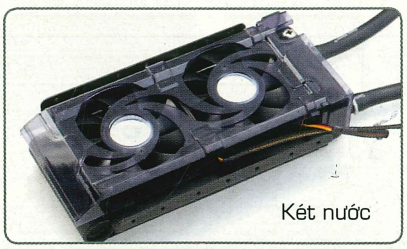
COOLERMASTER DUO VIVA

"TƯỚI" ĐỒ HỌA KÉP



Trang bị sức mạnh đồ họa kép đang là lựa chọn hàng đầu của game thủ để có thể tận hưởng độ phân giải và chất lượng cao nhất khi bắn "quái vật" Doom 3, xung phong trên chiến trường Battlefield 2... Tuy nhiên, cách thiết kế hộp quạt tản nhiệt quá lớn và/hoặc cách bố trí hai khe PCIe đồ họa trên bo mạch chủ quá gần nhau đã khiến không ít game thủ đành từ bỏ "cuộc chơi" đồ họa kép. Chip đồ họa cao cấp thường có nhiệt độ làm việc khoảng 60-80°C; vì thế, nếu tản nhiệt không tốt, bạn rất dễ rơi vào tình trạng "chết đứng" giữa sa trường.

Đa phần các giải pháp tản nhiệt cho card đồ họa đang chọn hướng thiết kế đế tản nhiệt rộng, bổ sung thêm quạt thổi. CoolerMaster không chỉ có các giải pháp chuẩn theo xu thế chung (xem thêm "Quạt tản nhiệt - Trong mát ngoài êm", ID: A0704_72), mà còn có nhiều giải pháp tản nhiệt nước độc đáo. Dựa trên giải pháp làm mát bằng chất lỏng Aquagate Viva cho card đồ họa đơn (trước đây từng đột phá), CoolerMaster cải tiến đưa ra giải pháp Aquagate Duo Viva có thể giúp game thủ vượt qua trở ngại và đến với công nghệ đồ họa kép (hỗ trợ cả NVIDIA SLI lẫn ATI CrossFire). Duo Viva có thể xem như bộ Aquagate Viva trước đây, thêm một đầu tiếp xúc chip đồ họa và một đường ống dẫn chất lỏng dẫn nhiệt; các bộ phận còn lại giống nhau. Dàn lá nhôm giải nhiệt được thổi mát bằng hai quạt đường kính 70mm, tốc độ có thể thay đổi từ 1.000 vòng/phút đến 4.800 vòng/phút. Máy bơm có khả năng đạt 40 lít/giờ. Bộ phận cảnh báo của Duo Viva sẽ giúp người dùng phát hiện được ngay trường hợp máy bơm hư, cạn nước, tắc nước, nước quá sôi.



Két nước

Bộ cảnh báo

Mặc dù khối tản nhiệt chính (gồm dàn lá nhôm, két nước, quạt) đã được co gọn (76x64x25 mm) song việc bố trí khối này trong thùng máy không phải là việc đơn giản. May thay, CoolerMaster đã đưa ra khá nhiều lựa chọn: cắm lên khe PCI, gắn vào khoang ổ đĩa 3,5inch, 5,25inch hoặc nắp hông của thùng máy.

Thiết kế độc đáo của Duo Viva cho phép gắn trên hầu hết các card đồ họa của NVIDIA và ATI nhưng vẫn chưa thể trả lại khoảng không PCI kế cận. Bạn phải thật cẩn thận khi tháo bộ quạt chuẩn để tránh làm gãy tụ, rơi điện trở... Lắp quạt Duo Viva đòi hỏi khéo léo khi bắt ốc đầu nhôm tiếp xúc để sao cho nó tiếp xúc thật tốt với chip đồ họa.

Để có trải nghiệm trực quan, một cấu hình SLI cực mạnh được thiết lập với hai card đồ họa Asus EN8800GTX/HTDP/768M/A (GPU GF 8800GTX) trên nền BMC Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 dùng chipset NVIDIA nForce 680SLI (để thực sự đạt SLI 2xPCIe 16x), RAM 2x512MB DDR2 667MHz, nguồn NZXT 650W và không "đóng" thùng máy. Test Lab tiến hành kích hoạt chế độ đồ họa SLI với tần số làm việc mặc định của card đồ họa: GPU 576MHz, RAM 1,8GHz; sau đó, chạy 3DMark06 và ghi nhận nhiệt độ (bằng tiện ích Asus SmartDoctor). Chức năng Asus SmartFan tự động điều tiết tốc độ quạt được kích hoạt trong toàn bộ quá trình thử nghiệm.

Chip đồ họa đạt đến mức trần nhiệt độ ổn định (tăng khoảng 12°C so với lúc bắt đầu) sau khoảng 1 giờ với cả hai bộ tản nhiệt (chuẩn và Duo Viva) nhưng Duo Viva đủ đảm bảo để chip đồ họa chỉ 77°C sau hơn 1 giờ 30 phút trong khi chip đồ họa card chính từng lên đến 82°C (cao hơn khoảng 5°C). Nhiệt độ hai chip đồ họa khi trang bị Duo Viva ngang bằng nhau chứ không có sự cách biệt (khoảng 10°C trong thử nghiệm) như khi dùng quạt chuẩn. Có thể do khoảng không gian lấy gió của card chính hẹp hơn card thứ hai mà nhiệt độ card chính luôn cao hơn.

Đây thật sự là một giải pháp giải nhiệt đột phá, mang lại hiệu quả rõ rệt, song Duo Viva đòi hỏi ở chủ nhân nhiều thời gian lao động hơn, kỹ năng lắp ráp cao hơn và khoản chi 100 USD (bảo hành 24 tháng) không nhỏ.

KHÁNH HƯNG

Liên hệ
An Phú
121 Lê Thị Riêng, Q.1, TP.HCM - ĐT: 08 925 0719

GAME DI ĐỘNG

KINH NGHIỆM PHÁT TRIỂN

Không ít người Việt đã viết ra những game di động khá hấp dẫn. Bài viết này giúp các bạn định hướng tốt hơn cho việc phát triển game của mình.

Với 2 tỷ máy điện thoại di động (ĐTDĐ) trên toàn thế giới, giờ đây game ĐTDĐ có được khả năng tiếp cận với một lượng lớn khách hàng. Một kịch bản game hấp dẫn sẽ mang lại nguồn lợi nhuận đáng kể. Tuy nhiên, mô hình kinh doanh game di động rất khác so với game truyền thống, chịu nhiều tác động bởi khách hàng mục tiêu, văn hóa, hay kênh phân phối. Để thành công, bạn phải hiểu một số nguyên tắc nhất định.

Những yếu tố dẫn đến thành công

Tham khảo những tên tuổi hàng đầu như EA Mobile, Gameloft... phần lớn tựa game thành công đều phải tuân theo một số quy luật, đáp ứng mong muốn của người chơi, bao gồm:

Dễ chơi: Đa phần người chơi là những người ít am hiểu về kỹ thuật, không biết nhiều về game. Họ không muốn phí thời giờ để đọc hướng dẫn cách chơi. Do đó, một game thành công phải có khả năng chơi được ngay sau khi tải về ĐTDĐ. Điều cần thiết là giữ cho cách chơi thật đơn giản.

Không tốn nhiều thời gian để chơi: Xử lý nhiều công việc cùng lúc là đặc trưng của phong cách di động. Người dùng thường có những khoảng thời gian rảnh trong lúc đợi công việc như: đợi email, chờ taxi... Hơn nữa, một thiết bị di động được dùng cả cho game, quản lý lịch công việc, tin nhắn và truy cập dữ liệu. Một game di động tốt chính là đem đến giây phút giải trí ngắn, cho phép người chơi chuyển nhanh giữa chế độ game và công việc.

Game thu phí: Thật sự, chi phí để thiết kế và phát triển mỗi game ngay từ đầu khá lớn, để nâng cao lợi nhuận, điều quan trọng không chỉ đơn thuần là sản xuất nhiều game từ một engine, tạo nhiều kịch bản dựa trên kịch bản gốc mà còn là số lượt người sử dụng. Trong bối cảnh cạnh tranh, việc bắt người chơi phải trả tiền quá cao cho một game di động là điều không thể, vì thế, dạng game thu phí định kỳ xem ra là biện pháp tốt nhất để duy trì doanh thu liên tục. Người chơi game dạng này sẽ phải trả phí để chơi, mỗi khi nâng cấp tính năng, hay tải thêm bản đồ.

Mang tính tương tác cao: Cho dù game được thiết kế tốt đến mức nào cũng sẽ trở nên nhàm chán khi người chơi hiểu ra quy luật trong game, hay đã nắm vững cốt truyện. Đối với game thu phí, phải kết hợp nhiều người chơi để tăng kỹ năng và tính ngẫu nhiên của kịch bản game. Những game mang tính tương tác cao sẽ có cơ may thành công lớn hơn trong loại game nhiều người chơi

Tận dụng công nghệ mới: Nhiều khoản chi phí lớn đã được dùng để hoàn thiện thiết bị và hạ tầng mạng di động. Hiện nay, phần cứng di động và giao thức mạng đã rất khác so với thế giới máy tính và máy game cầm tay, như hệ thống định vị toàn cầu GPS, tin nhắn SMS, tin nhắn đa phương tiện MMS. Một game di động tốt nên tận dụng những những công nghệ mới này để tạo nên những sự khác biệt, mang lại cảm giác khám phá cho người chơi.

Nội dung phù hợp: Do đối tượng chơi game di động khá rộng, nhiều độ tuổi và giới tính, họ thường chơi ở nơi công cộng hay tại công sở, bạn nên tránh các tựa game có nội dung gây phản cảm, hay quá bạo lực.

Hình 1: Nokia N-Gage, điện thoại dành riêng cho game thủ

Những lựa chọn phát triển

Từ những tiêu chuẩn trên chúng ta thấy rõ một game di động được xem là thành công khi mang đến giá trị giải trí cho thật nhiều người chơi trong mọi môi trường. Hãy tham khảo một số loại game

gameloft

www.gameloft.com

TUYỂN DỤNG

Người đam mê GAME phát triển Mobile Game

Một trong những tập đoàn hàng đầu thế giới về phát triển Game trên điện thoại di động đang tuyển dụng tại Tp.HCM

MOBILE GAME TESTER (Nhân viên test game)

Mô tả công việc:

Chơi game trực tiếp trên các loại điện thoại di động để kiểm tra, phát hiện và mô tả lỗi trong game.

Yêu cầu:

- Yêu thích và có kinh nghiệm chơi video game.
- Kỹ năng đọc và viết tiếng Anh tốt.
- Sử dụng thành thạo vi tính văn phòng và internet.

** Ứng viên nêu rõ chi tiết về kinh nghiệm chơi video game trong hồ sơ.*

MOBILE GAME PROGRAMMER (Lập trình viên)

Mô tả công việc:

Lập trình, phát triển video game trên điện thoại di động.

Yêu cầu:

- Chuyên ngành lập trình, thông thạo Java, C/C++.
- Có kiến thức về lập trình đồ họa trong Windows.
- Có thể đọc hiểu và viết tiếng Anh.
- Có tinh thần trách nhiệm, khả năng làm việc theo nhóm với sức ép cao và cầu tiến.

VIDEO GAME PRODUCER
(Quản lý dự án phát triển Video Game)

Mô tả công việc:

- Quản lý thực hiện các dự án phát triển video game trên điện thoại di động.
- Lập kế hoạch, điều phối và giám sát công việc trong toàn bộ quá trình phát triển game.
- Liên lạc giữa nhóm phát triển game tại Việt Nam với Senior Producers ở Pháp và đội ngũ chuyên môn ở các nước

Yêu cầu:

- Tốt nghiệp đại học về quản lý, quản trị kinh doanh, truyền thông đa phương tiện…
- Đam mê và có kinh nghiệm chơi, đánh giá game.
- Có kỹ năng quản lý, lên kế hoạch và tổ chức giám sát thực hiện công việc.
- Khả năng diễn đạt tốt bằng tiếng Việt và tiếng Anh.
- Làm việc theo nhóm dưới áp lực cao, cầu tiến.

VIDEO GAME DESIGNER
(Chuyên viên thiết kế Video Game)

Mô tả công việc:

- Phát triển ý tưởng, thiết kế kịch bản (story) trò chơi và các màn chơi cho điện thoại di động.
- Phối hợp, thực hiện thiết kế trò chơi cùng bộ phận chuyên môn.

Yêu cầu:

- Tốt nghiệp một trong các ngành: công nghệ thông tin, truyền thông đa phương tiện, đồ họa.
- Có kinh nghiệm, say mê và am hiểu về các thể loại video game 2D, 3D trên nhiều hệ máy.
- Có sở thích sưu tầm game và tìm hiểu thông tin về game trên các tạp chí điện tử.
- Có thể sử dụng Photoshop cơ bản hoặc ứng dụng tương tự để trình bày ý tưởng.
- Có trí tưởng tượng và sáng tạo cao.
- Có thể viết diễn đạt ý tưởng và kịch bản trò chơi bằng tiếng Anh.
- Có kiến thức về lập trình là lợi thế.

** Mô tả rõ về các thể loại game đã chơi*

2D GRAPHIC ARTIST (Họa sĩ đồ họa 2D)

Mô tả công việc:

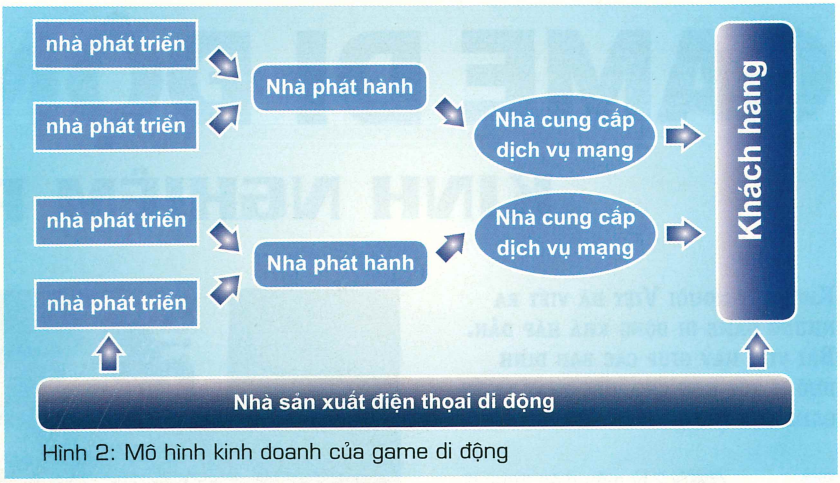
- Thiết kế sáng tạo đồ họa và nhân vật cho video game trên ĐTDĐ.
- Phối hợp với các bộ phận chuyên môn trong quá trình phát triển game.

Yêu cầu:

- Tốt nghiệp chuyên ngành mỹ thuật.
- Khả năng sáng tạo, vẽ tay, thiết kế nhân vật tốt.
- Thông thạo phần mềm đồ họa (Photoshop…).
- Có thể vẽ và diễn động nhân vật bằng pixel độ phân giải thấp (pixel art) với Photoshop.
- Yêu thích và có kinh nghiệm chơi video game.
- Kinh nghiệm làm phim hoạt hình hoặc truyện tranh là lợi thế.

** Ứng viên gửi kèm một số tác phẩm vẽ tay.*

Liên tục nhận hồ sơ tại:
Công ty Gameloft, Lầu 3, Thương xá CMC,
79B Lý Thường Kiệt, P.8, Q.TB, TP.HCM
Email: **recruitment.glvn@gameloft.com**
(Attn: Ms. Chau / Ms. Nuong)



Hình 2: Mô hình kinh doanh của game di động

di động nổi bật sau:

Game nhiều người chơi (Multiplayer games): Loại game này phải cung cấp cho điện thoại di động khả năng thiết lập cộng đồng game trực tuyến. Hoặc game tạo được cấu trúc xã hội khác biệt, tận dụng tính năng của di động như tin nhắn đa phương tiện, dịch vụ định vị. Trình độ thiết kế và quản lý quyết định sự thành công của game thuộc loại này.

Game dựa trên nội dung (Content-based games): Những game này mang tải nội dung giải trí có bản quyền, như hình ảnh, các đoạn phim, nhạc chuông, các game dành cho người hâm mộ phim ảnh hay thể thao. Bí quyết thành công của loại game này chính là chất lượng của nội dung với mức giá hợp lý.

Game đồ họa trực quan (High-impact visual games): Game trên máy tính và trên thiết bị chơi game console đã tiến dần từ đồ họa 2D sang 3D, game di động cũng sẽ theo bước tiến đó. Hiện đã có khá nhiều điện thoại di động hỗ trợ đồ họa 3D. Tuy vậy, loại game này cần chi phí đầu tư, đòi hỏi kinh nghiệm của nhà phát triển lẫn nhân viên đồ họa.

Đừng quên mô hình kinh doanh

Để xây dựng tốt một game, ngay từ khâu phát triển đến thị trường, bạn phải hiểu được mô hình kinh doanh game di động. Một mô hình kinh doanh tiêu biểu gồm nhiều bên:

Nhà phát triển (Developers): khởi đầu mô hình khi sản xuất game. Tuy nhiên, hầu hết các nhà phát triển không có khả năng thực hiện công việc quảng bá game đến với công chúng. Ngoài ra, họ cũng thiếu kênh phân phối để tiếp cận người dùng.

Nhà phát hành (Publishers): tập hợp nhiều game từ nhà phát triển, xây dựng thương hiệu, chứng thực game tương thích với thiết bị, tiến hành quảng cáo và thiết lập quan hệ kinh doanh với nhà cung cấp dịch vụ mạng. Ngoài ra, với tư cách là đại diện nhà phát triển, nhà phát hành sẽ quản lý doanh thu và chia sẻ lợi nhuận với nhà phát triển.

Nhà cung cấp dịch vụ mạng không dây (wireless carriers) như Mobifone, Vinaphone,S-Fone, là trung tâm phân phối game. Họ không những kiểm soát hạ tầng mạng mà còn sở hữu thông tin của thuê bao. Nhà cung cấp dịch vụ mạng có quyền lựa chọn loại điện thoại và kiểu dịch vụ mà họ hỗ trơ. Do đó, họ sẽ chiếm phần lợi nhuận lớn nhất. Ngoài ra, nhà cung cấp dịch vụ mạng cũng có thể tính phí người dùng dựa trên hợp đồng thuê bao.

Nhà sản xuất điện thoại di động (Wireless device manufacturers) là nơi khởi xướng cho các phát kiến công nghệ mới, sản xuất điện thoại mới và hỗ trợ các nền tảng để phát triển game.

Khách hàng (Consumers) là những thuê bao di động đồng thời là người chơi game. Họ chính là người thanh toán phí và góp phần hình thành lợi nhuận cho tất cả mô hình. Khách hàng có thể tải game từ trang web của nhà phát hành hay thông qua hệ thống của nhà cung cấp dịch vụ mạng

Kết luận

Với sự tăng trưởng không ngừng của lượng thuê bao di động, nhiều cải tiến phần cứng của điện thoại đã hỗ trợ game, game di động trở thành loại hình giải trí tiện lợi, thu hút và có tiềm năng lớn trong tương lai. Nếu được đầu tư đúng hướng, game di động sẽ không phụ lòng nhà phát triển lẫn người chơi.

QUANG DUY

Nguồn tham khảo: The Art of mobile game. *http://www.javaworld.com/javaworld/jw-11-2003/jw-1107-wireless.html*

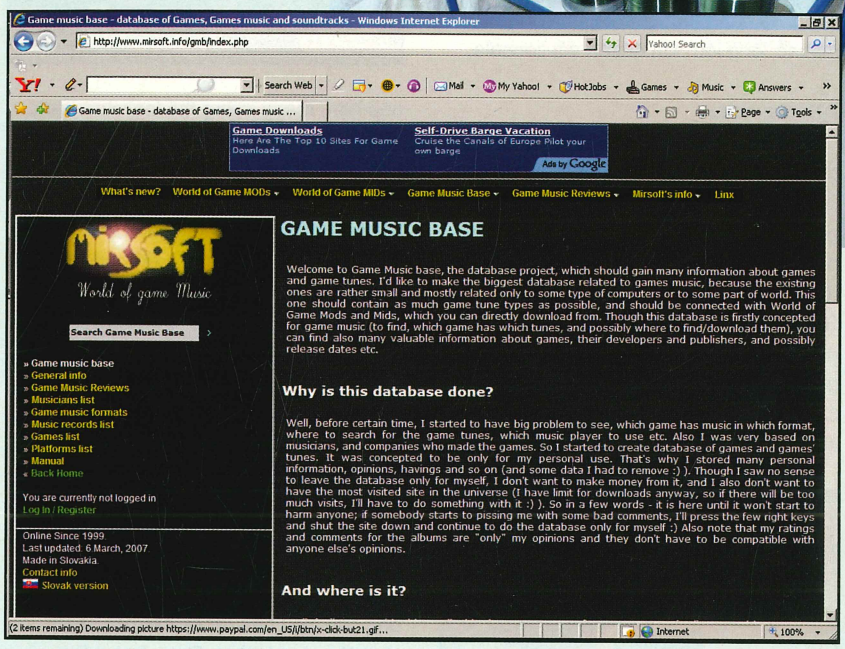
LÃNG MẠN NHẠC GAME

Hẳn hầu hết game thủ lần đầu tiên "chạm" đến game đều là những game trên hệ console, thời mà game trên PC hiếm như vàng. Tôi cũng thế, đó là chiếc máy Nintendo Entertainment System dùng đầu băng (cartridge) chứa vài chục game và chiếc tay cầm hình chữ nhật, với chiếc TV màn hình 14'' và nhất là thứ âm thanh... mono đơn điệu nhưng nhớ mãi.

Mỗi lần "khởi động" một game nào đó, tùy thói quen từng người nhưng tôi thì thường để game "dạo" hết một lượt các đoạn intro để thưởng thức hình ảnh và âm thanh. Đó là những khúc tạo "thuở ban đầu lưu luyến" của nhà phát triển game với người chơi, hay có thể xem là "tiếng sét ái tình" của game thủ... đa cảm. Từng mê mẩn với các đoạn intro của Call of Duty, Command and Conquer, Hitman... và một "áng thơ" nữa mà ít game thủ chú ý "tận hưởng" là mục Credits (hầu hết các game đều có). Đừng bỏ, đừng bỏ lỡ! Đương nhiên là ngoài những tên tuổi làm nên game đó, bạn sẽ được thưởng thức những bản "soundtrack" có thể lạ, có thể quen (được phối lại cho game).

Nhưng một điều rõ ràng là ít game thủ chú ý đến nhạc game, hoặc trước đây trên các hệ máy console đời cũ, người chơi không xem nhạc cho game là nhạc, mà chỉ được liệt vào hàng... "tiếng động" bởi vì âm thanh nghe "không biết khen ở chỗ nào". Một phần vì cấu hình phần cứng cho game chưa được đầu tư đúng mức cho mảng âm thanh.

Tuy nhiên, đến nay thì mọi thứ đã thay đổi. Hiện nay những chiếc console được xem là thịnh hành nhất là PS2, rồi Xbox, Xbox 360, PS3... Các cỗ máy này đều có thể thay thế cho chiếc đầu nghe nhìn dân dụng trong phòng khách của



bạn được. Lần đầu tiên hệ thống đọc CD-ROM xuất hiện trên console là vào năm 1989 khi NEC thêm đầu CD-ROM cho chiếc console Turbo Duo, và chiếc console Sega CD xuất hiện năm 1991. Từ đó, các game console có được âm thanh ngang bằng với chất lượng âm thanh CD. Sự khác biệt giữa âm thanh game trên băng cartridge và trên CD là âm sắc của nhạc cụ trên CD thực hơn nhiều, ví dụ như tiếng vĩ cầm, tiếng trống... Và cũng "ăn theo" nhạc game, nhiều hãng đĩa và cả nhà sản xuất game tung ra các tựa đĩa CD nhạc cho game, đặc biệt đối với thị trường Nhật Bản, quê hương của nhiều đại gia ngành game. Các track trong đĩa CD nhạc game không chỉ được "trích" từ game ra mà còn được các nhà soạn nhạc hòa âm, phối khí lại, thậm chí được cả dàn nhạc giao hưởng trình tấu. Đến nay tại Nhật, hầu hết các game có trên thị trường đều có đĩa CD nhạc game riêng. Và bên cạnh những track nhạc lấy "nguyên khuôn" ra từ trong game là các bản được phối theo từng "mood" khác nhau, ví dụ như cùng bài nhạc nhưng được chơi theo kiểu rock sôi động, hoặc jazz nhẹ nhàng, blue u buồn...

Mỗi người một vẻ

Như nói ở trên, 1 bài nhạc lấy ra từ game, đi vào CD có nhiều khuôn mặt mới. Nếu bạn là fan của dòng game nhập vai Ys (bản đầu tiên là Ys I: Ancient Vanished: Omen xuất hiện năm 1987 và đến nay là bản Ys Strategy phát hành năm 2006), thì ắt hẳn bạn sẽ mê các bản hard rock được ban nhạc J.D.K của Falcom mix lại. Còn nếu bạn thích giai điệu nhẹ nhàng hơn dạng rock "ầm ầm tiếng trống" thì Ys Dramatic Concert hay Symphony Ys sẽ làm bạn mê mẩn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
KTC
Thermaltake
+ Giảm giá 5% khi mua sản phẩm Thermaltake: CASE hoặc PSU dòng Toughpower (do Công ty TNHH Khải Thiên phân phối) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM - ĐT: 08. 834 1323
Hỗ trợ, tư vấn trực tuyến: http://www.amtech.vn/thermaltake
Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

CORSAIR
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
Lưu ý: chương trình không áp dụng đối với dòng Ram Twin 1GB-675-TWIN2X1024-5400C4
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 834 1323
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

Nghe có vẻ lạ nhưng các công ty sản xuất game tên tuổi đều có một ban nhạc riêng. Mục đích của các ban nhạc này là chuyên viết nhạc và soundtrack cho game, rồi chế biến nó theo nhiều phong cách khác nhau. Nếu chú ý kỹ, bạn sẽ phát hiện ra mỗi ban nhạc đều có một "văn phong" khác nhau, một nét đặc trưng riêng. Ta cùng lướt qua vài ban nhạc của một số "ông lớn" kết duyên với console.

Nintendo

Sẽ thừa nếu giới thiệu cho bạn cái tên này nhưng nhạc game mà Nintendo làm ra rất đa dạng. Nhìn chung, mỗi dòng game của Nintendo đều có một thể loại nhạc đặc trưng và không dòng game nào "đụng hàng" dòng game nào. Như dòng Super Mario Brothers âm nhạc nghe giông giống nhau giữa các phiên bản, là giai điệu vui tươi, dập dìu và khá "sáng". Còn dòng game Zelda thì lại mang âm hưởng khác, nặng nề và nghe có vẻ hồi hộp hơn, mang máng thể loại slow rock. Một điểm chung của nhạc trong game Nintendo là thời lượng âm nhạc chính xác cho từng cảnh game. Khi bạn chơi vừa hết một màn là nhạc cũng kết thúc đúng theo nguyên tắc kết nhạc (không ngắt nhạc dạng bỏ lửng hoặc fade-out nhỏ dần). Các bài nhạc trong game Nintendo thịnh hành đến nỗi người ta đã gọi một tên riêng cho dòng nhạc Nintendo là thể loại Nintendocore.

Falcom

Nhạc của Falcom dễ nhận diện vì nó thiên về thể loại hard rock và alternative, sử dụng nhiều hiệu ứng âm thanh. Tuy nhiên, nhạc trong Falcom lại chú trọng đến giai điệu nên rất dễ chuyển soạn cho dàn giao hưởng. Ban nhạc J.D.K của Falcom viết lại các bản nhạc từ game khá trung thành với bản gốc, đôi khi thêm cả lời cho nhạc. Một số game của Falcom mà bạn có thể thử qua: dòng game Ys, Sorcerian, Dragon Slayer, Popful Mail...

Konami

Chỉ một yếu tố duy nhất để nhận diện dòng nhạc cho game của Konami: đậm chất kỹ thuật xử lý âm thanh. Ban nhạc Kukeiha Club của Konami không chú trọng nhiều đến giai điệu. Thể loại nhạc và "mood" của bài nhạc cũng rất khác biệt nhưng nhịp điệu tinh tế, sử dụng hết nguồn lực phần cứng âm thanh trong console và những âm thanh mới là nét riêng của Konami. Nhạc game Konami thỉnh thoảng mang âm hưởng và giai điệu nhạc truyền thống Nhật Bản. Game Castlevania pha trộn giữa nhạc giao hưởng, nhà thờ và nhạc hiện đại. Gradius thể hiện rõ nhất kỹ thuật xử lý âm thanh, với âm sắc rất "điện tử" và nhịp điệu dồn dập như đuổi nhau. Ninja rùa cũng có không gian âm nhạc tương tự như Gradius. Bạn hãy thử nghe thêm Parodius và Contra xem sao.

Squaresoft

Đại gia này cũng đã tự vẽ cho mình một "nét cọ" âm nhạc rất riêng, mà chỉ từ đôi tay của 1 người. Không như các studio khác, mặc dù Squaresoft thường thuê nhiều người thiết kế âm thanh, nhưng chỉ có một nhạc trưởng duy nhất: Nobuo Uematsu. Ông đã viết nhạc cho Squaresoft từ những năm 1980 và tiếp tục cho đến ngày nay mà chưa thấy dấu hiệu "đuối sức". Thể loại ưa thích của ông là pha trộn giữa cổ điển, hiện đại và pop, chú trọng nhiều đến giai điệu và hòa âm. Các phiên bản Final Fantasy là chuỗi dòng nhạc chậm rãi, êm đềm bằng giọng trưởng tươi sáng, ngay cả những đoạn nhạc cho game over (tất nhiên ở những màn chiến đấu, giai điệu nhạc thay đổi). Bạn hãy chiêm nghiệm điều này thêm trong Secret of Mana, Romancing Saga, Front Mission hay Chrono Trigger...

ĐỒNG ANH

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

AN NHẤT – DNTN Tin Học ..... Bìa 2
ASIASOFT – Công Ty TNHH Phần Mềm Châu Á 56
GAMELOFT- Công Ty TNHH 78
HALO 72
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 32
INTECOM – Công Ty Đầu Tư và Phát Triển Công Nghệ Thông Tin 3
INTEL ..... Bìa 3, 32a,32b,45
QUANG MINH DEC 49
SAIGONTEL 33
TẤN THÀNH – Công Ty TNHH 39
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1, 5

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** trangdnd@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Test card mang Z
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gop y ve noi dung

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

Haier

HV-732TBG

17" LCD Monitor

có gương bảo vệ màn hình

www.ithaier.com

LCD Monitor Solution

- Độ tương phản cao: 700:1
- Độ phân giải tối đa 1280x1024@60Hz
- Có loa và 2 cổng DVI + D-Sub
- 100% không chấm sáng, không chấm đen

Annhất Computer

DOANH NGHIỆP TƯ NHÂN TIN HỌC AN NHẤT
222 Nguyễn Thị Minh Khai, Phường 6, Quận 3, TP.HCM
Tel: (08) 9305044 - 9305045 * Fax: (08) 9305496
Email: info@annhatcomputer.com * Website: www.annhatcomputer.com

intel Core 2 Duo inside

intel DESKTOP BOARDS

Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo và
Bo mạch chủ Intel® được thiết kế
cho **Hiệu năng tối đa**

BỘ ĐÔI HOÀN HẢO XUNG TRẬN

Một bộ vi xử lý mạnh đòi hỏi BO MẠCH CHỦ tương xứng

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 9782084
Lam Phương	04. 9431717
Seatic	04. 5370570
Mai Hoàng	04. 7344333
Phúc Anh	04. 5145790
Vĩnh Xuân	04. 9439121
TLC Group	04. 5371525
Đăng Khoa IT Plaza	04. 7724772

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08. 9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08. 9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965
Phi Long	0511. 816000

Huế: Huetronics 054. 846146
Nha Trang: Công ty TH 058. 810822
Cần Thơ:
TTTH ĐH Cần Thơ 071. 832875
TPT Computer 071. 834566
Á Châu Computer 071. 832022
Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620

intel

Gamer's Choice!
GIGABYTE Gaming Solutions

Mạnh mẽ • Bền bỉ • Không ồn

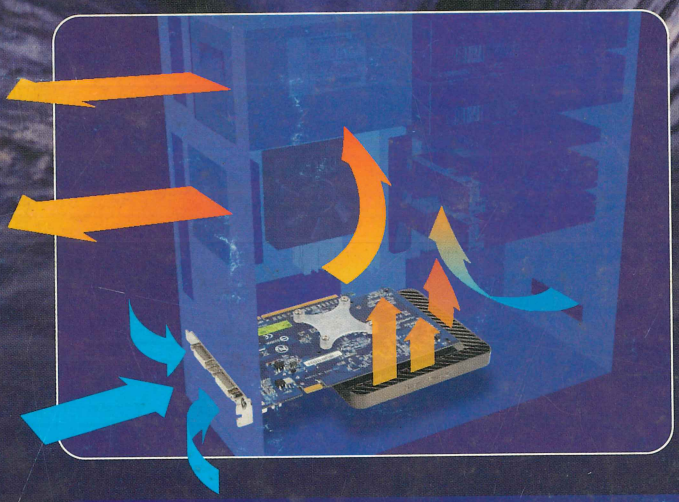
GIGABYTE Silent-Pipe II Graphics Cards

SILENT-PIPE II
SOUNDLESS HEAT PIPE TECHNOLOGY

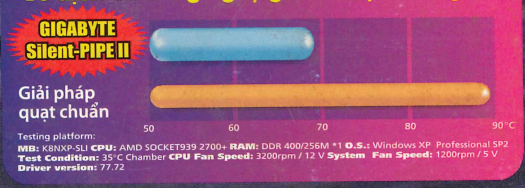
Thiết kế đối lưu tự nhiên

Công nghệ Silent-Pipe II mới sử dụng sự khác biệt về nhiệt độ giữa bên trong và bên ngoài thùng máy, tạo nên sự đối lưu hệ thống tự nhiên qua một khe trống bên cạnh. Sau khi kết hợp với công nghệ Screen-Cooling™ của Gigabyte, công nghệ Silent-Pip II mới sẽ phát tán hơi nóng từ biên của miếng giải nhiệt.

Đang dợi nhận bằng phát minh



Vô địch về công nghệ giảm nhiệt không ồn



Sơ đồ phân bố nhiệt độ

Dưới sự kiểm soát của camera quan sát nhiệt độ hệ thống, nhiệt độ cao được thể hiện qua màu đỏ và nhiệt độ thấp qua màu xanh.

COMPUTEX TAIPEI
June 5-9, 2007
Hall 2 / E137

GV-NX76T256D-RH NVIDIA GeForce 7600GT

- Powered by NVIDIA GeForce 7600GT GPU
- Support NVIDIA SLI Technology
- Supports PCI Express and 12 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 256MB GDDR3 memory and 128-bit memory interface
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / HDTV
- Supports Dual Dual-link @ high resolution up to dual 2560x1600
- Unique "Silent Pipe II" Design

GRAPHICS BY NVIDIA · NVIDIA SLI · NVIDIA Essential Vista · SILENT-PIPE II SOUNDLESS HEAT PIPE TECHNOLOGY · GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:
Nguyễn Hoàng 08 9203404
Vi tính Phong Vũ 08 9330186
Thành Nhân 08 9250259
Sáng Tạo 08 9255406
Hợp Nhất 08 9252367
Nova 08 9253863
Compro 08 9250448
Hoàn Long 08 9250898
Greentek 08 9252549
Thiên Phúc 08 9255309
Thiên Long 08 9255551
Lê Phụng 08 9290607

ĐÀ NẴNG:
Vitico 0511 871838
GCC Đà Nẵng 0511 653060

QUẢNG NGÃI:
MHQ 055 825894

QUI NHƠN:
Vi Tính Qui Nhơn 056 822803
Bảo Châu 056 828199

NHA TRANG:
Tín Hưng 058 825081
Tin Học Nha Trang 058 810822
Sao Kim Nha Trang 058 510885

DACLAK:
Quang Anh 050 815123
Toshiba 050 857585

TIỀN GIANG:
TGN 073 885885

CẦN THƠ:
Á Châu 071 832022
TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ 071 832875

SÓC TRĂNG:
Dũng Kiều 079 821997

GIGABYTE™

Đại diện phân phối tại miền bắc : Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

www.gigabyte.com.tw
www.gigabyte.vn